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 refuge des cigognes

BOIS-DE-CÉNÉ



Une aventure avec Bidicy, la cigogne blanche

+ son carnet du naturaliste : 19 habitants du marais et des jardins à repérer

10 lieux	**2,5 km**	**2 h** 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 dix lieux se font dans l'ordre. À chaque lieu, quatre étapes :

1. **Trouve le lieu.** En haut de sa page, « Pour y aller » te montre le chemin sur un petit plan, et ce que tu verras en approchant.
2. **Lis l'histoire avec Bidicy, et observe.** Lève les yeux : certaines réponses se cachent sur place.
3. **Joue.** Dès que tu as fini un jeu, colorie sa plume. À la fin, les solutions te diront si tu avais vu juste. Une erreur ? Ce n'est pas grave : le diplôme est pour tout le monde !
4. **Trouve le mot du lieu.** Recopie la lettre de sa case grise ☐ au refuge, page 32, dans la case du même numéro.

En bonus, pages 34 à 37 : le carnet du naturaliste. Ses 19 habitants 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, si tu veux te chronométrer
- ☐ une boussole, si tu en as une
- ☐ et ta bonne humeur !

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 de l'eau.
- ☐ Je respecte les bêtes, les plantes et les habitants.
- ☐ Je ne regarde les solutions (pages 38 et 39) qu'à la fin !

Signé : _____

Pour l'adulte : Le départ se fait à la motte féodale (lieu 1), et l'on y revient à la fin : elle est à 600 m environ du dernier lieu, le parc François-Braud. La carte est page 4 ; sans boussole, tournez-la pour l'aligner sur le chemin déjà parcouru, et aidez-vous des repères : le clocher, la mairie. Une version pour téléphone existe aussi : **parcours-challansgois.netlify.app**.

AVANT DE PARTIR

Bidicy se présente

BIDICY

Bonjour ! Je m’appelle Bidicy, et je suis une cigogne blanche. Bienvenue à Bois-de-Céné !

Tu sais que les cigognes ne chantent pas ? Quand nous sommes contentes, nous claquons du bec ★ : clac-clac-clac !

Moi, je reste ici toute l’année. Mais mes amies, elles, passent l’hiver en Afrique. Le printemps approche : elles vont bientôt revenir. Seulement, ici, la place commence à manquer.

Il nous faut un nouveau refuge : **un endroit calme, accueillant, avec une belle histoire à raconter**.

Pars avec moi à la découverte de la commune pour trouver ce lieu idéal. Chacun des dix lieux nous donnera une lettre du refuge. Quand toutes les cases de la page 32 seront remplies, nous saurons où aller. En avant pour l’aventure !



★ LE SECRET DE BIDICY · LA CIGOGNE QUI NE CHANTE PAS

Une cigogne adulte n’a presque pas de voix. Pour se saluer, se disputer ou dire qu’elle est contente, elle renverse la tête en arrière et fait claquer son bec comme des castagnettes. Ce bruit a un nom.



Comment dit-on qu’une cigogne fait claquer son bec ? Elle… (un verbe qui ressemble à « claquer »)

Elle C _ A _ _ _ _ _ E

Coup de pouce : comme « claquer », mais en plus long. Et il y a deux bonnes réponses, qui ne changent que d’une lettre !

LA CARTE

Les dix lieux de l'aventure



1. La motte (départ)
2. Le coffre
3. La passerelle du marais
4. La mairie
5. La place
6. L'église
7. La vallée du Bignon
8. Le verger
9. L'espace Thomas-Pesquet
10. Le parc François-Braud

LE JEU DE LA BOUSSOLE

*D'un lieu au suivant, vers où vas-tu ? Regarde la carte et entoure la bonne lettre : **N** pour nord, **E** pour est, **S** pour sud, **O** pour ouest.*

Du 2 au 3	Du 4 au 5	Du 7 au 8	Du 8 au 9
N E S O	N E S O	N E S O	N E S O

LIEU 1 · LE DÉPART

1 La motte féodale

Le départ, et aussi l'arrivée : c'est le n° 1 du plan, en face. Depuis la mairie (n° 4), compte 220 m environ à vol d'oiseau, vers **le nord-ouest**. Cherche une drôle de colline toute ronde, couverte d'herbe et d'arbres, trop ronde pour être naturelle…

☐ **J'y suis !**



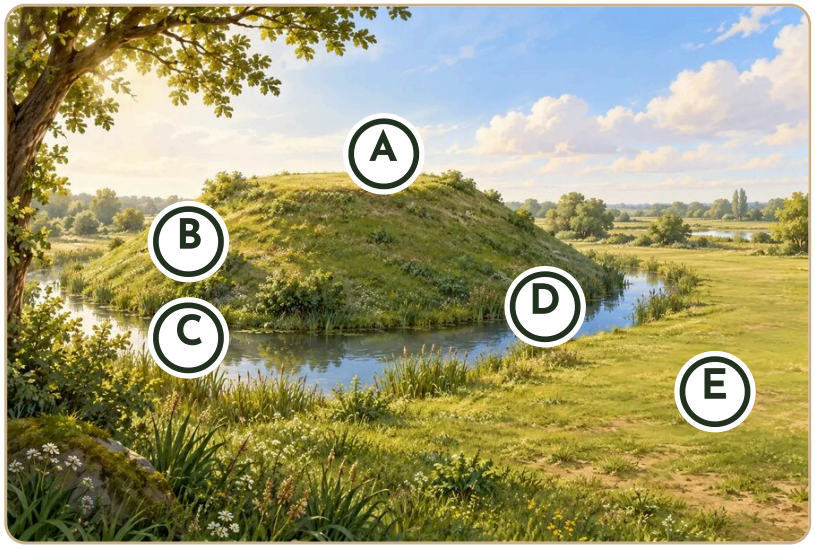
BIDICY

La motte féodale ! Notre aventure commence ici, au pied de ce lieu plein d'histoire.

Au Moyen Âge, vers l'an mille, les hommes ont entassé ici une énorme butte de terre : la motte. Tout en haut, ils ont bâti une tour en bois. Autour, une palissade de pieux et un fossé rempli d'eau. Et sur le côté, sur le plat, la basse-cour, où vivaient les gens et les bêtes. C'était le tout premier château de Bois-de-Céné. Il a disparu depuis longtemps…

RECONSTRUIS LE CHÂTEAU

Où se trouvait chaque morceau du château ? Écris dans sa case la lettre de sa place sur le dessin.



A le sommet · **B** le bord · **C** au pied
D sur l'eau · **E** sur le plat

 Palissade ☐

 Basse-cour ☐

 Tour ☐

 Fossé ☐

 Passerelle ☐

? À LA PLACE DU GUETTEUR

Tu peux monter sur la butte si tu veux, mais attention à ne pas glisser ! Comme le guetteur dans sa tour, regarde au loin, tout autour.

Je vois : _____

_____

À quoi servait surtout ce château ? *Colorie le bon rond.*

- ◯ Un lieu de prière pour les habitants
- ◯ Se protéger des inondations
- ◯ Surveiller les environs et se protéger des attaques



LA FRISE DU TEMPS

Quand a-t-on construit ces châteaux de terre et de bois ?

Colorie le bon rond. Coup de pouce : relis l'histoire de la page 5.

◯ entre 300 et 800	◯ entre 900 et 1200	◯ entre 1300 et 1600	◯ entre 1700 et 1800

← IL Y A TRÈS LONGTEMPS — VERS AUJOURD'HUI →



BIDICY

Tu sais lire les chiffres des Romains ? Fais le tour de la butte : quelqu'un y a laissé un coffre.

LE MOT DU LIEU

Le tout premier château : une énorme butte de terre. (5 lettres)

M		12		

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

2

LIEU 2 · LES CHIFFRES DES ROMAINS

Le coffre du guetteur



À pied, environ 50 m, vers **le sud-ouest**. Bidicy fait le tour de la colline en levant haut ses longues pattes rouges. Là, au pied de la butte, quelque chose dépasse des herbes… Pas besoin de fouiller : c'est le coffre dessiné en haut de la page !

☐ **J'y suis !**



BIDICY

Un vieux coffre, fermé par un cadenas à chiffres ! Et ces lettres gravées sur le couvercle ? Des chiffres romains !

LES SIGNES DES ROMAINS

Les Romains n'avaient que sept signes pour écrire tous les nombres. En voici six : relie chacun à sa valeur d'un trait de crayon.

L	**I**	**M**	**X**	**C**	**V**
1	**1 000**	**50**	**100**	**5**	**10**

Coup de pouce, à l'envers : M comme « mille », C comme « centaine ».

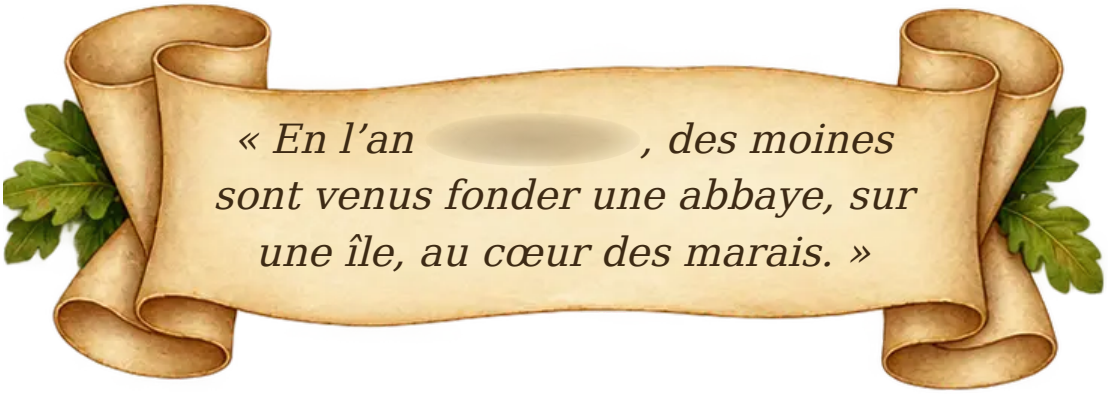
LE CADENAS DU COFFRE

La règle des Romains. On lit de gauche à droite, du plus grand au plus petit, et on additionne : **VI**, c'est V + I. Mais un petit signe placé devant un plus grand se retire : **IV**, c'est V − I.



Additionne les signes gravés sur le couvercle (leurs valeurs sont dans le jeu du dessus), puis écris le nombre dans le cadenas avec nos chiffres.

Code trouvé ou pas, Bidicy tourne les roues du cadenas… **Clic !** Le coffre s'ouvre. Dedans, rien d'autre qu'un vieux parchemin roulé :





BIDICY

Oh ! L'année s'est effacée avec le temps. Allons voir de plus près ce marais : un lieu unique nous y attend !

LE DÉFI DU SCRIBE

Les chiffres des Romains se voient encore sur les horloges, sur les monuments et dans les noms des rois. Écris le numéro de ces deux rois avec nos chiffres.

Louis XIV = Louis ☐☐ Louis XVI = Louis ☐☐

Et dans l'autre sens : écris ton âge en chiffres romains, puis celui de l'adulte (s'il veut bien le dire !).

Mon âge : _____ L'âge de l'adulte : _____

LE MOT DU LIEU

L'année effacée du parchemin, comme le guetteur l'a gravée sur le couvercle du coffre, page 7. (5 signes)

M	6			

Recopie la lettre de la case grise dans la case n° 6 du refuge, page 32.

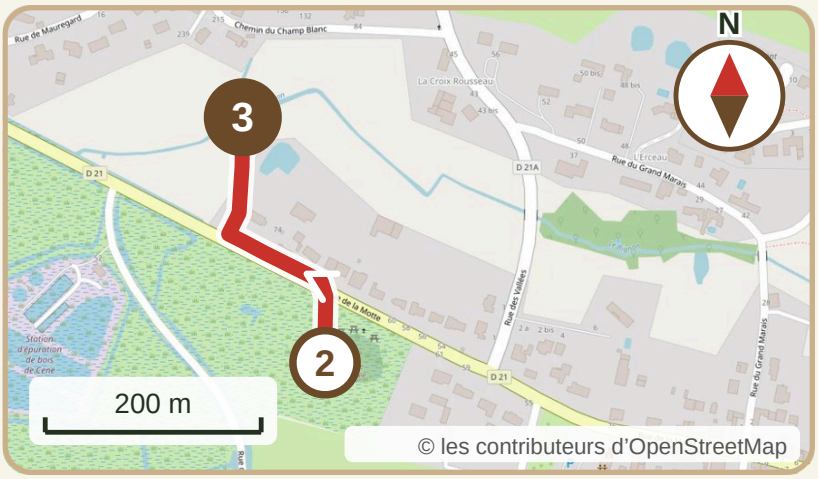
LIEU 3 · AU BORD DE L'EAU

3 La passerelle du marais

À pied, environ 280 m, vers **le nord** : traverse la route au **passage piéton**, puis prends à gauche la **piste cyclable**. En chemin, coche ce que tu repères :

- ☐ le sol devient mou
- ☐ des roseaux
- ☐ l'eau toute proche
- ☐ **une passerelle de bois. J'y suis !**







BIDICY

La passerelle ! D'ici, on devine le marais à perte de vue : me voilà chez moi. Ne te penche pas au-dessus de l'eau !



Il y a près de mille ans, Bois-de-Céné n'était pas entouré de terres comme aujourd'hui : la mer venait jusqu'au bord du village. Vers l'an 1130 (tu te souviens du coffre ?), des moines bénédictins ★ ont choisi une île au milieu de l'eau pour y fonder une abbaye : l'abbaye de l'Isle Chauvet. Ces moines étaient travailleurs et ingénieux. Petit à petit, ils ont élevé des digues pour retenir l'eau, et transformé les marécages en prairies et en marais salants. Le sel valait très cher au Moyen Âge : l'abbaye est devenue riche. Mais son histoire n'a pas toujours été paisible…

LA FRISE DE L'ABBAYE

Numérote les cartes de 1 (la plus ancienne) à 5 (la plus récente).

- ◯ **La Révolution** : l'abbaye est vendue, ses pierres dispersées
- ◯ **Vers 1130** : des moines fondent l'abbaye
- ◯ **Les guerres de Religion** : l'abbaye est en partie incendiée
- ◯ **Vers 1830** : la famille de la Brosse la rachète pour la sauver
- ◯ **La guerre de Cent Ans** : l'abbaye est pillée

Coup de pouce, à l'envers : Religion : les années 1500. Révolution : 1789. Cent Ans : années 1300 et 1400 (juste en dessous).

LA GUERRE DE CENT ANS

A-t-elle vraiment duré cent ans ? Quelles sont ses dates ?

*Indice : elle a duré **plus** de cent ans. Calcule, puis colorie le bon rond.*

- ◯ **De 1321 à 1419** — soit _____ ans
- ◯ **De 1337 à 1453** — soit _____ ans
- ◯ **De 1403 à 1503** — soit _____ ans

★ LE SECRET DE BIDICY · LES DEUX MOTS DES MOINES

Tu as vu l'étoile, page 9 ? Les moines bénédictins suivent une règle écrite il y a près de mille cinq cents ans par saint Benoît. Elle tient en deux mots latins : « *Ora et labora* ». Le premier, *ora*, veut dire « prie ».

Et « *labora* », que veut dire ce mot latin ? Pense aux digues et aux marais salants des moines. Coup de pouce : *labora*, labeur…

Labora **=** | T | | | | | | | | |



BIDICY

L'Isle Chauvet se visite l'été, certains jours : retiens bien ce nom ! Chut… La nuit tombe vite, au bord du marais. Et dans ces bois, les anciens parlent d'une bête…

☾ La bête Faramine

C'est sans doute le monstre le plus connu du nord-ouest de la Vendée, et l'un des plus effrayants. Elle parcourt les terres de Vendée en semant le désespoir. Elle rôde parfois dans les douves d'un château, parfois dans les bosquets, parfois au milieu des forêts.

Sa forme change d'une histoire à l'autre : tantôt un chien ou un loup monstrueux, tantôt un oiseau, parfois une créature sans forme du tout. Sa cible préférée ? Les enfants. Surtout ceux qui crient beaucoup, qui font des bêtises ou qui ne sont pas sages.

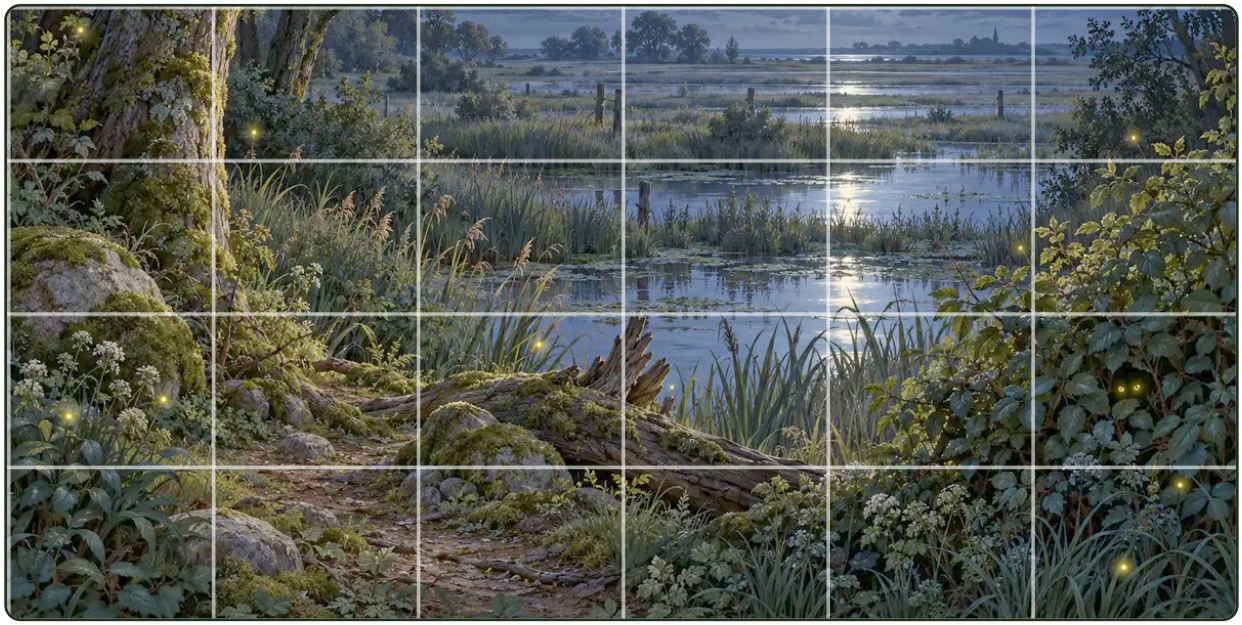
Le jour, elle se cache dans le ciel, parmi les nuages. Mais à la nuit tombée, elle descend sur terre. Même les adultes ne sont pas à l'abri, quand ils s'égarent ou qu'ils ont fait quelque chose de mal. On ne l'a jamais chassée, jamais retrouvée. Gare à vous si vous traversez les terres de Vendée : elle n'est jamais bien loin…

✎ DESSINE-LA

Comme tu l'imagines : chien, loup, oiseau…

LE BOIS DE NUIT

BIDICY : Brrr… Tu as entendu ? Il y a quelque chose dans les buissons. Prends la lampe, et regarde.



Entoure les deux yeux qui te regardent.

Ils sont dans la case : ☐ lettre ☐ chiffre

Coup de pouce, à l'envers :
cherche en bas à droite, dans le gros buisson.

BIDICY

C'était… elle ? Non, non. Sûrement un hibou. Ou un chat. Oui, un chat. J'espère ne jamais croiser cette bête lors de mes promenades. Allez, on file ! Direction la mairie.



LE MOT DU LIEU

Ce que les moines ont fondé vers 1130 sur une île. (6 lettres)

8	B				

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

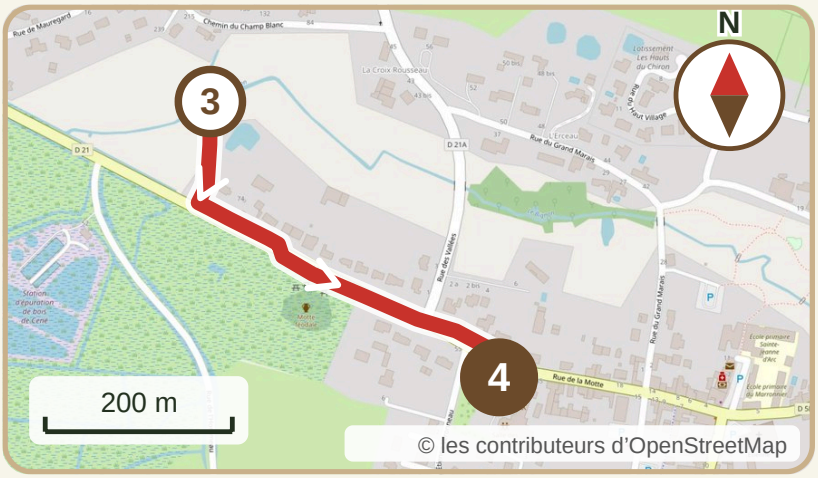
LIEU 4 · D'OÙ VIENT LE NOM ?

4 La mairie

À pied, environ 500 m, vers **le sud-est** : suis le trait rouge.

- ☐ des maisons, des rues, des voitures
- ☐ **un drapeau, un grand bâtiment. J'y suis !**





Reviens par la piste et le passage piéton, puis suis la rue jusqu'à la mairie, sur le trottoir.



BIDICY

La mairie ! Je vis ici depuis toujours, et je ne sais même pas d'où vient le nom de ma commune ! Bois-de-Céné… Le bois, d'accord. Mais Céné ?

Autrefois, on écrivait **Bois-de-Sénné**. Et dans les vieux papiers en latin, on trouve **Bosco de Saygnes**. Pour expliquer ce nom, les historiens ont deux idées : à toi de les découvrir !

LES TROIS VIEUX MOTS

Relie chaque vieux mot à son vrai sens, d'un trait de crayon.

Bosco *en latin du Moyen Âge*	●	● **un bois** ● **un bateau** ● **un bœuf**
Senos *un mot gaulois*	●	● **rouge** ● **vieux** ● **rapide**
Sania *un mot latin*	●	● **une montagne** ● **un pont** ● **un marais boueux**

Sans preuve écrite, impossible d'en être sûr. Les jeunes de la commune ont écrit leurs idées sur quatre parchemins :

? LES QUATRE PARCHEMINS



Devine la préférée de Bidicy : colorie son rond. Puis entoure la tienne.

1. **Cénée, le héros grec invincible.** Les centaures n'arrivaient pas à le battre au combat : ils l'ont écrasé sous des arbres et des rochers. Comme lui, le village a résisté aux inondations. ◯
2. **Le bois des drôles de nez.** Une légende : dans la forêt vivaient des gens aux nez bizarres, tordus ou énormes. Le Bois-de-ce-nez ! ◯
3. **Le bois de la scène.** Au milieu de la forêt, une grande scène en bois pour les fêtes, le théâtre, la musique : le Bois-de-la-Scène ! ◯
4. **Le bois des cigognes.** Un voyageur qui adorait les cigognes, ses oiseaux porte-bonheur, a appelé l'endroit BDC : Bois Des Cigognes. ◯

✎ À TOI D'INVENTER



BIDICY : C'est à ton tour ! Invente ton explication : vraie, drôle ou magique. J'ai hâte de l'entendre !

Écris ton idée ou dessine-la, puis raconte-la à voix haute. Tout est permis !

OU DESSINE

LE MOT DU LIEU

Relis la bulle de Bidicy, page 9 : que voit-elle à perte de vue ? Quel vieux mot de la page 13 veut dire cela ? (5 lettres)

3		N		

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

5

LIEU 5 · NE JAMAIS OUBLIER

La place des Anciens Combattants

À pied, environ 180 m, vers **l'est** : suis le trait rouge, et reste bien sur le trottoir.

- ☐ des maisons, une place, un bâtiment aux portes rouges
- ☐ **une place calme, et tout près, des maisons très, très anciennes. J'y suis !**







BIDICY

Regarde bien la maison médicale : elle porte le nom d'Émilien Robin. Il est né ici, à Bois-de-Céné, en 1914.

Pendant la Seconde Guerre mondiale, la France était occupée par l'armée allemande. Émilien Robin est entré dans la Résistance : des femmes et des hommes qui, en secret, refusaient l'occupation et se battaient pour la liberté. Il a été arrêté, puis déporté dans un camp de concentration.

? LE NOM DU TRAIN

Le 27 avril 1944, Émilien Robin est déporté dans un train de prisonniers. Comment l'appelle-t-on aujourd'hui ?

- ◯ Le convoi de Linz
- ◯ Le convoi des tatoués
- ◯ Le convoi de l'Atlantique

Pour l'adulte : Ce lieu parle de la guerre et de la déportation, avec des mots simples : à vous d'en dire plus, ou moins, selon l'âge de l'enfant ; le nom du train est expliqué page 38.

Donner son nom à la maison médicale, c'est une façon de ne pas oublier ceux qui se sont battus pour notre liberté.

LE PASSAGE SECRET



BIDICY

Je connais un passage secret : un petit chemin caché entre les maisons, que presque personne ne remarque. Son entrée est à l'étoile ★, à **80 m** environ à pied, vers **le sud** : trouve-la !

*Sur le plan, le **5**, c'est la place ; l'étoile ★, l'entrée du passage. Suis le trait rouge avec ton doigt, puis va jusqu'à l'étoile.*



Compte tes pas en chemin : ☐☐☐ pas ☐ **J'y suis !**

Pour l'adulte : Le passage secret reste introuvable ? Ce n'est pas grave : coloriez les plumes de cette page et de la suivante, et filez à l'église (lieu 6).



BIDICY

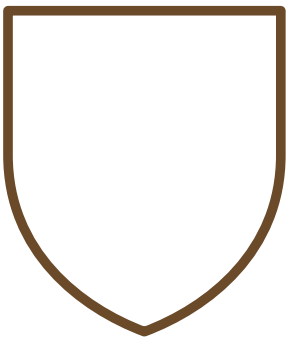
Le voilà ! Un petit passage, juste assez large pour une cigogne… et pour toi. Suis-le jusqu'au bout : une très vieille maison t'attend.

Chut ! Entre les maisons, on marche doucement.

✓ LA CÉNÉLIÈRE

Elle a près de quatre cents ans ! *Retrouve-la : coche ce que tu vois.*

- ☐ une longue maison blanche
- ☐ des volets de bois
- ☐ à côté, un grand portail sous une arche de pierre
- ☐ en haut de l'arche, un écu (un bouclier) : combien de barres ? Dessine-les !



LA DATE

Cherche les pierres de la porte, et lève les yeux : quatre chiffres y sont gravés.

☐☐☐☐

De la rue, sans entrer. Introuvable ? La plume est gagnée quand même.

Coup de pouce, à l'envers :

lève les yeux au-dessus de la porte d'entrée. La date commence par 16.

LE MOT DU LIEU

Un nom sur une façade, une date dans la pierre : ainsi, le village garde sa… Il en faut une bonne pour retenir ses leçons ! (7 lettres)

M				2		E

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

LIEU 6 · LES VISAGES DE PIERRE

6 L'église Saint-Étienne

À pied, environ 120 m, vers **l'est**. Le plan part de la place.

- ☐ de La Cénélière, suis le clocher, sur le trottoir !
- ☐ **une petite église un peu tordue. J'y suis !**







BIDICY

Ce clocher, je le connais bien : de là-haut, on voit tout ! Avant d'entrer, fais le test du crayon : tiens-le bien droit, à bout de bras, ferme un œil, et aligne-le sur le bord d'un mur…

Tu as vu ? Les murs ne sont pas tout à fait droits. On dit que l'église est **de guingois**, c'est-à-dire un peu de travers. Elle a été construite aux XIVe et XVe siècles.

LA FRISE DE L'ÉGLISE

Cette église en a vu de toutes les couleurs ! Remets son histoire dans l'ordre : numérote ses étapes de 1 (la plus ancienne) à 5 (la plus récente).

- ◯ **1799** : un tremblement de terre l'ébranle
- ◯ **XIVe–XVe siècles** : l'église est construite
- ◯ **1588** : pendant les guerres de Religion, elle est pillée et incendiée
- ◯ **XIXe siècle** : grands travaux et deux sacristies ajoutées
- ◯ **Fin du XVIIe siècle** : presque en ruine, elle est reconstruite

Coup de pouce : chaque siècle et ses années

XIVe	XVe	XVIe	XVIIe	XVIIIe	XIXe
1300…	1400…	1500…	1600…	1700…	1800…

L'église est connue pour ses visages grimaçants et ses animaux sculptés, uniques dans le pays maraîchin.



BIDICY
Entrons sans bruit. Attention : quelqu'un a mélangé mes photos avec celles d'autres églises ! Retrouve les vraies.

✓ ICI OU AILLEURS ?

Lève les yeux : les vraies sont en haut des murs et des piliers. Tu en retrouves une ? Coche sa case. Introuvable ? C'est un intrus venu d'ailleurs : barre sa photo d'une croix.


1 ☐
Un diable qui crie


2 ☐
Une tête à trois visages


3 ☐
Un cochon qui tire la langue


4 ☐
Un lion à la crinière bouclée


5 ☐
Un homme qui hurle, les mains sur les joues


6 ☐
Un visage aux grosses lèvres


7 ☐
Un petit personnage trapu


8 ☐
Une chouette aux ailes déployées


9 ☐
Un dragon qui tire la langue

J'en ai trouvé ☐ dans l'église, et j'ai démasqué ☐ intrus.

Pour l'adulte : Église fermée, ou cérémonie en cours ? Jouez du dehors : devinez les vraies sculptures (les solutions le diront) ; la plume est gagnée quand même. Page 20, dessinez l'une d'elles.

BIDICY
En 1588, beaucoup de sculptures ont été abîmées : certaines ne sont plus que des morceaux. Mais celles qui restent nous regardent encore. Pourquoi diable a-t-on mis des monstres dans une église ?



? LES MONSTRES DE PIERRE

Au Moyen Âge, pourquoi sculptait-on des animaux et des monstres dans les églises ? *Colorie le bon rond.*

- ◯ Pour faire peur aux oiseaux
- ◯ Pour raconter des histoires à ceux qui ne savaient pas lire
- ◯ Pour indiquer l'heure
- ◯ Pour décorer, sans aucune raison

✎ TA SCULPTURE

Certaines sculptures gardent leur mystère : ici, pas de mauvaise réponse ! Choisis une sculpture, la plus drôle ou la plus effrayante : dessine-la, et écris ce qu'elle représente d'après toi. Puis dis-le à tes compagnons de route.

DESSINE-LA ICI

D'après moi, elle représente…

_____

_____

_____

LE MOT DU LIEU

Bâtie un peu de travers, l'église est « de… » (8 lettres, voir page 18).

G	9			G			

Recopie la lettre de la case grise dans la case n° 9 du refuge, page 32.

BIDICY
Allons voir mon nid, dans la vallée du Bignon : j'ai quelque chose à te montrer !

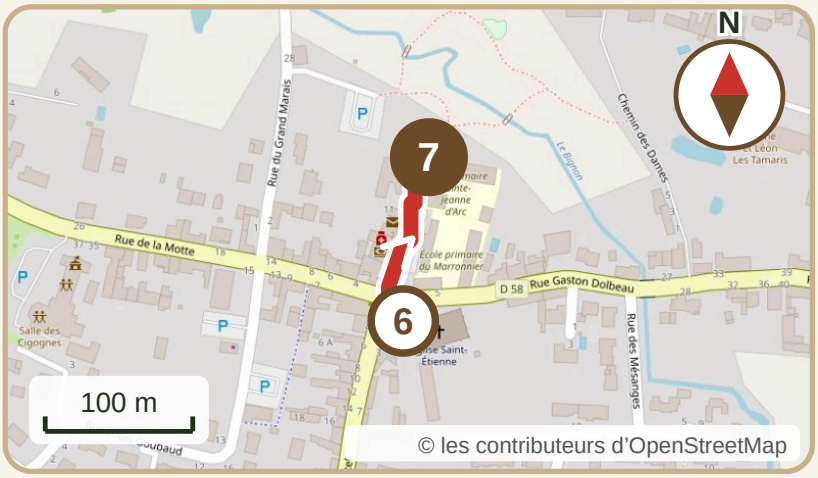


LIEU 7 · L'ENQUÊTE DE BIDICY

7 La vallée du Bignon

À pied, environ 130 m, vers **le nord** : suis le trait rouge. Traverse la rue avec l'adulte.

- [ ] des prés
- [ ] un ruisseau
- [ ] de grands arbres
- [ ] **Clac-clac-clac ! Bidicy claque du bec : elle est chez elle. J'y suis !**



LE NID DE BIDICY

BIDICY Bienvenue dans la vallée du Bignon ! C'est ici que je vis. Mon nid est tout en haut d'un vieil arbre. Tu le vois ?



Entoure-le sur l'image.

Coup de pouce, à l'envers :

les cigognes nichent tout en haut, là où rien ne les gêne : regarde le plus haut perchoir.



BIDICY

Mes œufs ! Mes œufs ont disparu ! Ils étaient dans le nid il y a une heure. Il faut les retrouver ! Allons interroger les habitants de la vallée : ils ont peut-être vu quelque chose.

? ET POURQUOI ?

Parie déjà : pourquoi un voleur prendrait-il des œufs ?

Colorie ton rond. Tu vérifieras à la fin, page 39.



- ◯ Pour les couver à la place de Bidicy
- ◯ Pour les manger
- ◯ Pour les protéger d'un danger



Pars du **7** et suis le trait rouge jusqu'aux cinq témoins, de **A** à **E**. Les pointillés sont les sentiers du parc. Chaque témoin te donne un indice : souligne-le. Au bord de l'eau, regarde sans te pencher !

A AU BORD DE L'EAU

70 m vers l'est



☐ **J'y suis !** Quelque chose bouge dans l'herbe mouillée…

La grenouille agile ne mesure que 8 cm, mais elle est championne de saut en longueur. Jusqu'à quelle distance peut-elle sauter ?

◯ 1 mètre ◯ 2 mètres ◯ 3 mètres

BASTIEN, LA GRENOUILLE AGILE Oui, bien sûr ! C'était ce matin, en plein jour : le soleil brillait déjà. J'ai entendu quelqu'un marcher doucement près de l'arbre, puis plus rien.

INDICE 1

B DANS UNE PETITE CABANE

20 m vers le sud-est



☐ **J'y suis !** Chut… Quelqu'un dort la tête en bas.

Célia est un murin de Daubenton, une petite chauve-souris qui chasse au ras de l'eau. De quoi se nourrit-elle ?

◯ Du sang des autres animaux ◯ De petits poissons

◯ D'insectes : moustiques, éphémères… ◯ De fruits

CÉLIA, LA CHAUVE-SOURIS Je n'ai pas vu grand-chose : il était bien trop tôt pour que je sorte de ma cachette. Par contre, j'ai entendu de grands battements d'ailes, assez forts.

INDICE 2

C DANS UN CHAMP

100 m, par la passerelle



☐ **J'y suis !** Deux boules de laine sombre lèvent la tête.

Gabriel et Aurélie sont des moutons d'Ouessant, les plus petits moutons du monde. D'où viennent-ils ? ***Entoure le bon panneau.***

De Bretagne **D'Angleterre** **Des Alpes suisses**

GABRIEL ET AURÉLIE, LES MOUTONS Oui, il y a eu pas mal de mouvement vers ton nid ce matin. Nous avons vu un oiseau avec un gros bec s'envoler de ton arbre.

INDICE 3

D DANS LE RUISSEAU

110 m, par le sentier

☐ **J'y suis !** Sans te pencher, cherche un petit poisson…



L'épinoche est un petit poisson des ruisseaux et des mares. Au printemps, le ventre du mâle change de couleur pour séduire. Laquelle ?

◯ Doré ◯ Bleu ◯ Rouge

Colorie le bon rond, puis le ventre de Spiky !

SPIKY, L'ÉPINOCHE Il me semble avoir entendu une dispute près de ton nid, entre un coucou et un autre oiseau. Je ne sais pas pourquoi. Mais ce qui est sûr, c'est que l'autre oiseau est parti avec tes œufs dans son bec.

INDICE 4

E SUR UN TRONC

20 m vers le sud

☐ **J'y suis !** Toc toc toc… Ça vient de cet arbre ! C'est Jade, le pic vert, qui vit dans la vallée ★.



Que mange le pic vert ? ***Entoure ce qu'il mange, barre ce qu'il ne mange pas.***

Des fourmis | Des souris et des mulots | Des vers de terre | Du poisson | Des fruits

JADE, LE PIC VERT Bonjour Bidicy. Oui, j'ai vu deux oiseaux se disputer, et un oiseau aux plumes noires est parti avec tes œufs. Je l'ai bien regardé : le tour de son bec était tout nu, sans plumes, gris clair. D'ailleurs, j'ai ramassé une de ses plumes.

INDICE 5

★ LE SECRET DE BIDICY · L'OISEAU QUI RIT

Tu as vu l'étoile ? Le cri du pic vert ressemble à un grand éclat de rire : « plu-plu-plu-plu ! » Les anciens l'écoutaient attentivement, parce qu'ils croyaient qu'il annonçait le temps qu'il allait faire.

Quand le pic vert « rit », qu'est-ce qui arrive, d'après les anciens ?

La P _ _ _ _

Coup de pouce, à l'envers :
ce qui tombe du ciel et mouille.

✗ QUI A PRIS LES ŒUFS ?

Pour chaque suspect, trouve l'indice (pages 23-24) qui l'innocente : écris son numéro dans le rond, et barre-le. Le dernier qui reste, c'est le voleur !



La bête Faramine
relis sa légende, page 11



Le renard
rusé, et grand amateur d'œufs



Le choucas des tours
nuque grise, tout petit bec



Le coucou
il pond dans le nid des autres



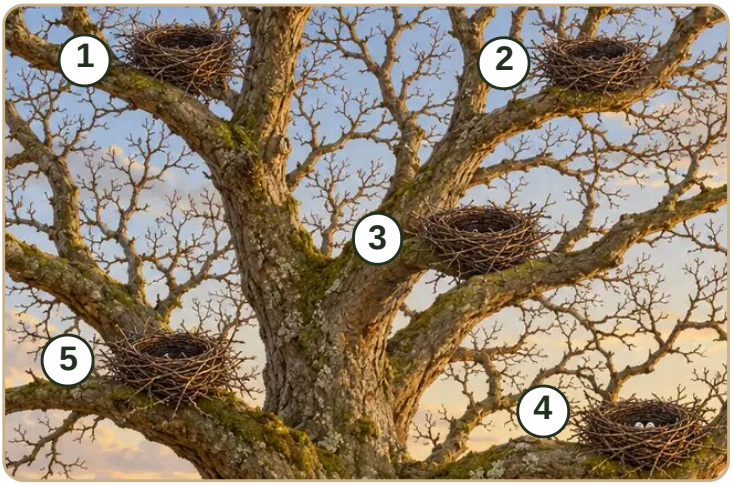
Le corbeau freux
noir, grand bec pointu



La corneille noire
toute noire, petit bec noir

Le voleur, c'est : _____

◉ LE NID CACHÉ



BIDICY
Le voleur et ses cousins vivent en bande, dans les plus grands arbres. Lequel de ces nids cache mes œufs ?

Regarde au fond de chaque nid : deux petits œufs blancs s'y cachent.

Ils sont dans le nid n° ☐

LE MOT DU LIEU

Au printemps, les œufs vont éclore. Tous les petits d'un même nid, c'est une… (6 lettres, de la famille de « nid »)

N			7		E

Recopie la lettre de la case grise dans la case n° 7 du refuge, page 32.

LIEU 8 · AU FIL DES SAISONS

8 Le verger

À pied, environ 490 m, vers **le sud** : suis le trait rouge. Marche sur les trottoirs et les sentiers.

- ☐ direction le cimetière, où l'on parle tout bas
- ☐ **juste à côté, des arbres fruitiers en rangs. J'y suis !**

Certains arbres ont encore leur étiquette.





BIDICY

Le verger ! Tu sais quoi ? Mes amies cigognes adorent les prés et les vergers : on y trouve des insectes, des vers, et parfois une souris. Pour nous, c'est un garde-manger !

Six espèces d'arbres fruitiers poussent ici : abricotiers, pêchers, poiriers, pommiers, cerisiers et pruniers. Chacun se reconnaît à ses fleurs, à ses feuilles, à son écorce et à ses fruits.

✓ LA PROMENADE

Promène-toi entre les arbres, et regarde aussi les feuilles et les fruits tombés au sol : ils t'aideront. Coche ce que tu vois : trois cases suffisent !

- ☐ écorce
- ☐ feuilles
- ☐ fleurs
- ☐ fruits
- ☐ bourgeons
- ☐ étiquette

L'ABRICOTIER OU LE PÊCHER ?

Sous chaque carte, entoure le bon arbre. Un indice : dans chaque colonne, il y a une carte de chaque arbre.

1 
Une fleur rose vif

Abricotier **Pêcher**

2 
Une feuille presque ronde, en cœur

Abricotier **Pêcher**

3 
Un noyau lisse et plat

Abricotier **Pêcher**

4 
Une fleur blanche teintée de rose

Abricotier **Pêcher**

5 
Une feuille longue, comme une lame

Abricotier **Pêcher**

6 
Un noyau ridé, creusé de sillons

Abricotier **Pêcher**

LE POIRIER OU LE POMMIER ?

Ils se ressemblent beaucoup ! Sous chaque carte, entoure le bon arbre.

7 
Un fruit large en bas, comme une goutte

Poirier **Pommier**

8 
Des fleurs teintées de rose

Poirier **Pommier**

9 
Une écorce craquelée en petits carrés

Poirier **Pommier**

10 
Un fruit rond, creusé autour de la queue

Poirier **Pommier**

11 
Des fleurs au cœur rouge foncé

Poirier **Pommier**

12 
Une écorce qui se détache en plaques

Poirier **Pommier**

LE CERISIER OU LE PRUNIER ?

Plus que deux ! Sous chaque carte, entoure le bon arbre.

13 

Un fruit ovale et violet, poudré de blanc

Cerisier **Prunier**

14 

Une écorce sombre et rugueuse

Cerisier **Prunier**

15 

Des fleurs qui pendent sur de longues queues

Cerisier **Prunier**

16 

Un petit fruit rouge, à longue queue

Cerisier **Prunier**

17 

Une écorce lisse, rayée de traits couchés

Cerisier **Prunier**

18 

Des fleurs collées aux branches

Cerisier **Prunier**

LE MOT DU LIEU

Un jardin d'arbres fruitiers, garde-manger des cigognes.
(6 lettres, voir page 26)

10					
	E		G		

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



BIDICY

Un, deux, trois… Je suis prête pour les exercices ! En avant, vers l'espace Thomas-Pesquet !



LIEU 9 · AUJOURD'HUI, ON BOUGE !

9 L'espace Thomas-Pesquet

À pied, environ 80 m, vers **l'ouest** : suis le trait rouge.

- [ ] un grand espace pour courir et jouer
- [ ] **le grand mur peint de la photo. J'y suis !**





? LE TOUR DE LA TERRE



Cet espace porte le nom de **Thomas Pesquet**, l'astronaute français qui a vécu dans la Station spatiale internationale.

Dans sa station spatiale, Thomas Pesquet a fait le tour de la Terre en à peine… *Devine, puis colorie le bon rond.*

◯ dix minutes ◯ une heure et demie ◯ une journée

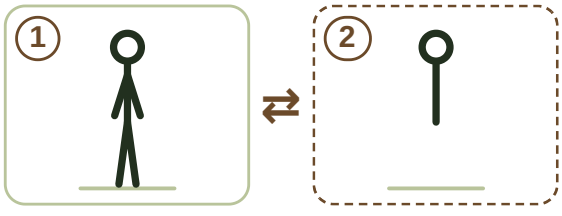


BIDICY

Les jeunes de la Cabane aux loisirs nous ont préparé des défis. Regarde bien les dessins, puis tous ensemble, à vous !

1 15 JUMPING JACKS

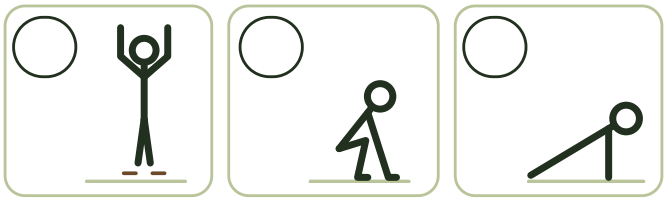
Bras en l'air, jambes écartées, et on revient. Complète le bonhomme 2, puis à toi : compte tout haut !



Colorie en comptant : 5 10 15

2 10 BURPEES

Accroupi, mains au sol, jambes en arrière, on revient… et on saute ! Numérote les dessins dans l'ordre : 1, 2, 3.



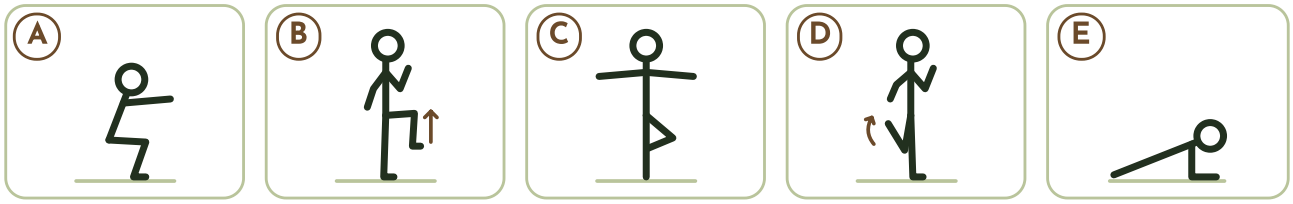
Colorie en comptant : 5 10

LE SAVAIS-TU ?

Pour rester en bonne santé, il est conseillé de bouger au moins **30 minutes par jour** : marche rapide, vélo, jeux de ballon… Et aujourd'hui, tu as déjà bien marché !

3 LE CIRCUIT

Dix secondes par mouvement. Sous chaque nom, écris la lettre de son dessin.



1 Montée de genoux	2 Gainage	3 Talons-fesses	4 Squats	5 Équilibre
☐	☐	☐	☐	☐

À vous, de 1 à 5 ! Colorie un rond par exercice : ① ② ③ ④ ⑤

Pour l'adulte : Chacun à son rythme : un défi essayé, c'est une plume coloriée.



BIDICY

Bravo, les champions ! Clac-clac-clac ! Ça, c'est moi qui applaudis avec mon bec. Thomas Pesquet a fait le tour de la Terre en à peine une heure et demie. Mes amies cigognes, elles, mettent des semaines à faire leur voyage. Elles arrivent bientôt ! Notre dernière mission nous attend au parc François-Braud.

AVANT LES CIGOGNES ! Une minute pour rejoindre le parc, juste à côté (lieu 10). Si tu veux, chronomètre-toi avec l'adulte : top départ !

Pas de perdant : on arrive tous au parc. On ne court jamais sur la route.

Mon temps : ☐☐ **secondes**

LE MOT DU LIEU

Avant de sauter loin, on court pour prendre de l'… (4 lettres)

É	4		

Recopie la lettre de la case grise dans la case n° 4 du refuge, page 32.

LIEU 10 · LE RETOUR DES CIGOGNES

10 Le parc François-Braud



À pied, environ 30 m, vers **le nord-est** : le parc est juste à côté. Bidicy scrute le ciel : des points blancs, très loin, au-dessus de l'horizon ? Et devant toi, un grand parc, de l'herbe, des arbres… ☐ **J'y suis !**



BIDICY

Moins d'une minute ? Ouf, juste à temps : les cigognes ne sont pas encore là. **Plus d'une minute ?** Les voilà déjà au-dessus de nous ! Ce n'est pas grave : elles tournent en rond en attendant qu'on leur montre le chemin.

Moi, je reste ici, à Bois-de-Céné, toute l'année. Mais mes amies font plus de 9 000 kilomètres ★ pour revenir d'Afrique. Il leur faut un endroit calme, avec de l'eau tout autour pour pêcher, et une belle histoire à raconter.

★ LE SECRET DE BIDICY · LE GRAND VOYAGE

Une cigogne plane plus qu'elle ne bat des ailes : elle se laisse porter par l'air chaud qui monte au-dessus de la terre. Au-dessus de la mer, il n'y en a pas. Alors, pour passer d'Europe en Afrique, les cigognes de chez nous cherchent l'endroit où la mer est la plus étroite : un détroit, entre l'Espagne et le Maroc.



1 *Trace leur route au crayon sur la carte, en survolant la mer le moins possible.*

2 **Comment s'appelle ce détroit ?**

Coup de pouce : il a le même nom qu'un rocher célèbre.

Le détroit de G ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

LE MOT DU LIEU

Un oiseau ouvre ses ailes et quitte le sol : il prend son… (5 lettres)

E ☐ V ☐ 1

Recopie la lettre de la case grise dans la case n° 1 du refuge, page 32 : tourne la page !

LA DERNIÈRE MISSION

Le refuge des cigognes



BIDICY

Notre visite de la commune touche à sa fin. Chaque lieu nous a donné une lettre du refuge : il est temps de décider où mes amies pourront s'installer, au printemps et cet été !

LA QUESTION FINALE

Avec tout ce que nous avons vu aujourd'hui, quel est le meilleur refuge pour les cigognes ?

Pour le savoir, recopie dans chaque case la lettre grise du lieu écrit dessous. La case 11, aucun lieu ne la donne : devine-la à la fin !



1	2	3	4	5		
				E		
lieu 10 p. 31	lieu 5 p. 17	lieu 4 p. 14	lieu 9 p. 30	donnée		



6	7	8	9	10	11	12
lieu 2 p. 8	lieu 7 p. 25	lieu 3 p. 12	lieu 6 p. 20	lieu 8 p. 28	? à deviner	lieu 1 p. 6

Coup de pouce : le marais tout autour, le calme, et une abbaye fondée vers 1130… Au lieu 3, Bidicy t'a demandé de bien retenir son nom (pages 9 et 11) !

LE SAVAIS-TU ?

Chaque automne, des dizaines de milliers de cigognes se rassemblent au bord du détroit et attendent le bon vent pour traverser : à peine 14 kilomètres de mer entre l'Europe et l'Afrique. Et chaque printemps, elles reviennent souvent au même nid, celui de l'année d'avant.

Pour l'adulte : Une lettre manque ? Revenez à la page notée sous sa case.

LA FIN DE L'HISTOIRE

Les cigognes sont arrivées

Tu as rempli les cases du refuge ? Lis son nom tout haut ! Et regarde, là-haut : les voilà ! Des dizaines de grandes ailes blanches et noires planent en cercles au-dessus du parc… puis filent vers le marais.





BIDICY

Clac-clac-clac ! Merci ! Grâce à toi, mes œufs sont sauvés, et mes amies ont trouvé leur refuge. Rendez-vous au printemps, pour l'éclosion !

Pour rentrer à la motte féodale, le point de départ : **600 m** environ à vol d'oiseau, vers **le nord-ouest** (la carte, page 4). Par les trottoirs !

BOIS-DE-CÉNÉ · LE REFUGE DES CIGOGNES

Diplôme

d'ami ou d'amie des cigognes

Ce diplôme est pour _____

qui a aidé Bidicy et ses amies les cigognes.

J'ai colorié ☐☐ **plumes sur 44.**

Une plume ou quarante-quatre : ce diplôme est pour toi !

Mon lieu préféré : _____

Le ____ / ____ / _____

Signature de l'adulte : _____

la patte de Bidicy



À COCHER EN CHEMIN… OU À LIRE EN RENTRANT

Le carnet du naturaliste

Voici les habitants de Bois-de-Céné, le village des cigognes : ceux du marais, ceux des jardins… et les oiseaux noirs de l'enquête. Coche « Je l'ai vu » quand tu en croises un !

1 LES CIGOGNES ET LES OISEAUX DU MARAIS



La cigogne blanche
Environ 1 m
☐ Je l'ai vu



La cigogne, en vol
Près de 2 m d'ailes
☐ Je l'ai vu



Le héron cendré
Environ 95 cm
☐ Je l'ai vu



L'aigrette garzette
Environ 60 cm
☐ Je l'ai vu



La poule d'eau
Environ 33 cm
☐ Je l'ai vu



Le martin-pêcheur
Environ 17 cm
☐ Je l'ai vu

LE SAVAIS-TU ?

La cigogne blanche. Elle ne chante pas : pour se parler, le couple fait claquer son bec, la tête rejetée en arrière. Au printemps, il retrouve souvent le même nid, qu'il agrandit d'année en année.

LE SAVAIS-TU ?

Le héron cendré. Il chasse sans bouger, les pieds dans l'eau, puis détend son long cou d'un coup : un poisson, une grenouille, et même parfois un petit rongeur dans les prés.

2 AU BORD DE L'EAU



La grenouille verte
De 7 à 11 cm
☐ Je l'ai vu



Le ragondin
Environ 50 cm, sans la queue
☐ Je l'ai vu



L'iris des marais
Jusqu'à 1 m
☐ Je l'ai vu

3 DANS LES JARDINS ET LES VERGERS



Le pic vert
Environ 32 cm
☐ Je l'ai vu



La chouette effraie
Environ 35 cm
☐ Je l'ai vu



Le hérisson
Environ 25 cm
☐ Je l'ai vu



L'abeille domestique
Environ 1,3 cm
☐ Je l'ai vu



Le paon-du-jour
Environ 5,5 cm d'ailes
☐ Je l'ai vu

4 LES SUSPECTS DE L'ENQUÊTE



Le choucas des tours
Environ 34 cm
☐ Je l'ai vu



La corneille noire
Environ 47 cm
☐ Je l'ai vu



Le corbeau freux
Environ 46 cm
☐ Je l'ai vu



Le coucou gris
Environ 33 cm
☐ Je l'ai vu



Le renard roux
Environ 70 cm, sans la queue
☐ Je l'ai vu

LE SAVAIS-TU ?

Trois oiseaux noirs. Le choucas est le plus petit, avec une nuque grise et des yeux clairs. La corneille et le freux, eux, se ressemblent beaucoup : regarde bien le tour de leur bec sur les dessins, c'est là qu'ils se distinguent.

LE SAVAIS-TU ?

Le coucou. Il ne fait pas de nid : la femelle pond dans celui d'un autre oiseau, qui couvera l'œuf et nourrira le petit coucou comme le sien.

MON BILAN DE NATURALISTE

J’ai coché ☐ ☐ habitants sur 19.

MA FICHE À MOI

Choisis ton habitant préféré, dessine-le, et remplis sa fiche.

MON DESSIN

Je m’appelle : _____

On me reconnaît : _____

Je vis : _____

Le savais-tu ? _____

Pour l’adulte : Pour observer sans déranger : on reste sur les chemins, on parle doucement, et on regarde les nids de cigognes de loin.

SEULEMENT À LA FIN !

Les solutions

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

★ Avant de partir p. 2-4

★ **La cigogne qui ne chante pas.** CLAQUETTE ou CRAQUETTE, au choix !

Le jeu de la boussole. Du 2 au 3 : N. Du 4 au 5 : E. Du 7 au 8 : S. Du 8 au 9 : O.

1 La motte féodale p. 5-6

Reconstruis le château. Palissade B, basse-cour E, tour A, fossé C, passerelle D.

À la place du guetteur. Tout ce que tu as vu est juste. Le château servait à surveiller les environs et se protéger des attaques.

La frise du temps. Entre 900 et 1200.

Mot du lieu : MO[T]TE → case 12

2 Le coffre du guetteur p. 7-8

Les signes des Romains. I = 1, V = 5, X = 10, L = 50, C = 100, M = 1 000.

Le cadenas. 1130 = 1 000 + 100 + 30.

Le défi du scribe. Louis 14 et Louis 16. Pour un âge, les dizaines (X, XX, XXX, XL, L, LX, LXX, LXXX, XC), puis les unités (I, II, III, IV, V, VI, VII, VIII, IX) : 12 ans = XII, 47 ans = XLVII.

Mot du lieu : M[C]XXX → case 6

3 La passerelle du marais p. 9-12

La frise de l'abbaye. De haut en bas : 4, 1, 3, 5, 2.

La guerre de Cent Ans. De 1337 à 1453 : 116 ans ! (Les autres : 98 et 100 ans.)

★ **Les deux mots des moines.** *Labora* = TRAVAILLE.

Dessine-la. Tout dessin gagne sa plume.

Le bois de nuit. Case F3, dans le gros buisson.

Mot du lieu : [A]BBAYE → case 8

4 La mairie p. 13-14

Les trois vieux mots. Bosco = un bois, Senos = vieux, Sania = un marais boueux.

Les quatre parchemins. Bidicy préfère le n° 4, le bois des cigognes, évidemment ! Ta préférée est juste, elle aussi.

À toi d'inventer. Toute idée est bonne !

Mot du lieu : [S]ANIA → case 3

Page 9, Bidicy voit le marais à perte de vue : Bois-de-Céné serait le bois du marais !

5 La place des Anciens Combattants p. 15-17

Le nom du train. Le convoi des TATOUÉS : à l'arrivée au camp d'Auschwitz, chaque prisonnier a reçu un numéro tatoué sur le bras.

Le passage secret. Son entrée est à l'étoile, au bout du trait rouge : 80 m environ à pied. Les pas : chacun les siens !

La Cénélière. L'écu porte trois barres.

La date. 1627, sous le roi Louis XIII : elle est gravée au-dessus de la porte d'entrée.

Mot du lieu : MÉMO[I]RE → case 2

6 L'église Saint-Étienne p. 18-20

La frise de l'église. De haut en bas : 4, 1, 2, 5, 3. Suis les siècles : XIVe-XVe, 1588, fin du XVIIe, 1799, XIXe.

Ici ou ailleurs ? 3 dans l'église : les n° 2, 6 et 7. 6 intrus : les n° 1, 3, 4, 5, 8 et 9.

Les monstres de pierre. Pour raconter des histoires à ceux qui ne savaient pas lire.

Ta sculpture. Pas de mauvaise réponse : certaines sculptures gardent leur mystère.

Mot du lieu : G[U]INGOIS → case 9

7 La vallée du Bignon p. 21-25

Le nid de Bidicy. Tout en haut du grand arbre mort, à droite.

Et pourquoi ? **Pour les manger.** Ce n'est pas un méchant : c'est la nature.

A · Bastien. **2 mètres**, 25 fois sa taille !

B · Célia. **D'insectes** : moustiques, éphémères…

C · Gabriel et Aurélie. **De Bretagne** (Ouessant).

D · Spiky. **Rouge**.

E · Jade. On entoure **les fourmis**, **les vers de terre** et **les fruits** ; on barre les souris et les mulots, et le poisson.

Les indices à souligner. 1 : en plein jour. 2 : de grands battements d'ailes. 3 : un gros bec. 4 : la dispute avec un coucou. 5 : des plumes noires, le tour du bec nu et gris clair.

★ **L'oiseau qui rit.** La **PLUIE** : une croyance, pas une prévision météo !

Qui a pris les œufs ? Le **corbeau freux** ! Par exemple : Faramine 1, renard 2, choucas 3, coucou 4, corneille 5. D'autres numéros sont justes aussi : l'important, c'est que le freux reste le dernier.

Le nid caché. Le nid n° **4**, en bas à droite.

Mot du lieu : NIC H ÉE → case 7

8 Le verger p. 26-28

La promenade. Trois cases suffisent.

Abricotier ou pêcher ? Abricotier : **2, 3, 4**. Pêcher : **1, 5, 6**.

Poirier ou pommier ? Poirier : **7, 9, 11**. Pommier : **8, 10, 12**.

Cerisier ou prunier ? Cerisier : **15, 16, 17**. Prunier : **13, 14, 18**.

Mot du lieu : V ERGER → case 10

9 L'espace Thomas-Pesquet p. 29-30

Le tour de la Terre. En **une heure et demie**.

Jumping jacks. Le bonhomme 2 a **les bras levés** et **les jambes écartées**.

Burpees. De gauche à droite : **3, 1, 2**.

Le circuit. 1 **B**, 2 **E**, 3 **D**, 4 **A**, 5 **C**.

Avant les cigognes ! Chacun son temps : personne ne perd.

Mot du lieu : É L AN → case 4

10 Le parc François-Braud p. 31-32

★ **Le grand voyage.** Le détroit de **GIBRALTAR**. La route passe par la France et l'Espagne, et ne survole la mer qu'au détroit.

Mot du lieu : ENVO L → case 1

LA QUESTION FINALE, PAGE 32 : LE REFUGE DES CIGOGNES

1	2	3	4	5		6	7	8	9	10	11	12
L'	I	S	L	E		C	H	A	U	V	E	T

Pourquoi l'Isle Chauvet ? Il y a près de mille ans, la mer venait jusqu'ici. Vers 1130 (MCXXX, le nombre du coffre !), des moines y ont fondé leur abbaye, sur une île au milieu de l'eau. Autour, le marais : de l'eau, des grenouilles, des poissons pour nourrir une nichée. Et le calme des vieilles pierres : le refuge idéal !

L'abbaye se visite l'été, lors de ses journées d'ouverture au public. Elle n'est pas sur le parcours : elle est à quelques kilomètres du bourg. Mais les cigognes, elles, y sont peut-être déjà…

LIVRET-JEU · PARCOURS NATURE & PATRIMOINE

Le refuge des cigognes

BOIS-DE-CÉNÉ

Bidicy, la cigogne blanche, reste à Bois-de-Céné toute l'année. Ses amies vont bientôt revenir d'Afrique : elle leur cherche un refuge… quand ses œufs disparaissent !

Avec elle, parcours dix lieux, de la motte féodale au parc François-Braud : des jeux, des énigmes, une enquête à mener… et à chaque lieu, une lettre du refuge.



10 lieux · **2,5 km** à pied · **2 h** 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, les jeunes de Bois-de-Céné et la Cabane aux loisirs.