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

Les trois trésors de Sallertaine

SALLERTAINE



Une aventure avec Pierre, le lézard vert

+ son carnet du naturaliste : 20 habitants du marais à repérer

8 lieux	**1,6 km**	environ **1 h 30**	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 huit lieux se font dans l'ordre. À chaque lieu, quatre étapes :

1. **Trouve le lieu.** En haut de sa page, « Pour y aller » te dit sa distance et sa direction, et te montre le chemin et une photo du lieu.
2.  **Lis l'histoire avec Pierre, et observe.** Lève les yeux : beaucoup de réponses se cachent sur place.
3. **Joue.** Dès que tu as fini un jeu, colorie son galet. 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.** Sa case grise donne une lettre de la cachette du trésor. Recopie-la page 29.

En bonus, pages 31 à 34 : le carnet du naturaliste. Les oiseaux, les poissons et les 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
- ☐ des yeux de chasseur de trésors !

PROMIS, JURÉ !

Coche chaque promesse, puis signe.

- ☐ Je reste toujours près de l'adulte.
- ☐ Je marche sur les trottoirs et je respecte le code de la route.
- ☐ Je fais bien attention au bord des fossés et du marais.
- ☐ Je respecte les bêtes, les plantes et les habitants.
- ☐ Je ne regarde les solutions (pages 37 à 39) qu'à la fin !

Signé : _____

Pour l'adulte : Départ au cœur du bourg, près du café ; arrivée entre le skate-park et l'école. Comptez environ 1,6 km à pied et 1 h 30. Le jardin de Vaulieu se visite par ses allées ; l'intérieur de la nouvelle église, seulement si elle est ouverte. La version pour téléphone, avec la voix de Pierre, existe aussi : **parcours-challansgois.netlify.app**.

BIENVENUE À SALLERTAINE

L'histoire commence



Bonjour et bienvenue à Sallertaine ! Je m'appelle **Pierre**, et je suis un **lézard vert** aventurier.

Pierre, pour un lézard, c'est un peu banal, je sais. Mais je suis le meilleur chasseur de trésors, et le plus grand spécialiste des pierres : ce nom me va comme un gant.



PIERRE

Depuis l'âge de la pierre polie, il y a 6 500 ans, Salartena (c'est son vieux nom) a bien changé. Et derrière ses pierres, un trésor se cache. Huit lieux, huit indices : tu m'aides ?

TA MISSION

1. **Suivre Pierre dans huit lieux**, et jouer à chacun.
2. **Gagner le mot de chaque lieu** : sa case grise est une lettre de la cachette.
3. **Reconstituer la phrase de la cachette**, page 29, et découvrir où dort le trésor.

★ **LE SECRET DE PIERRE**

Le lézard qui change de couleur. « Tu crois que je suis vert de la tête à la queue ? Pas tout à fait ! Au printemps, le lézard vert mâle se fait beau pour séduire : sa gorge change de couleur. »

Elle devient ☐☐☐☐☐

LE SAVAIS-TU ?

Le lézard vert aime les haies, les talus et les vieux murs bien exposés au soleil. Il est protégé en France : on le regarde, on ne l'attrape pas.

LA CARTE

Les huit lieux de l’aventure



1. Le cœur du bourg (départ)
2. Le jardin de Vaulieu
3. La nouvelle église Saint-Martin
4. Le vieux mur de la rue du Pilet
5. Le bord de l’île
6. L’ancienne église Saint-Martin
7. L’observatoire
8. Le skate-park et l’école (arrivée)

LIEU 1 · LE DÉPART · QUAND SALLERTAINE ÉTAIT UNE ÎLE

1 Le cœur du bourg

Le départ, au cœur du bourg, près du café. Des maisons de pierre blanche, serrées les unes contre les autres : tu y es.

☐ **J'y suis !**



Le lieu du départ



PIERRE RACONTE · À LIRE À VOIX HAUTE

PIERRE

Nous y voilà. Regarde autour de toi : ces maisons sont posées sur un rocher. Tu ne le vois pas, mais tu es sur une île.

Les heures de gloire de Sallertaine commencent au début du Moyen Âge entre 500 et 600 après J.-C. avec l'implantation de trois établissements religieux qui ont impulsé une activité économique majeure. Car avant cela, à l'époque romaine, de −750 à 400, la mer recouvrait les zones actuelles de marais.

? LE TRÉSOR BLANC

Colorie le bon rond.

Grâce à la mer tout autour de l'île, quel trésor blanc les habitants récoltaient-ils et vendaient-ils ?

◯ Le lait ◯ Le sel ◯ La farine

L'HISTOIRE DE L'ÎLE

Remets l'histoire dans l'ordre, de la plus ancienne à la plus récente : écris 1, 2, 3 dans les ronds.

- ◯ Les moines s'installent, et le commerce du sel commence.
- ◯ La mer recouvre le marais : Sallertaine est une île.
- ◯ Pierre arrive au bourg, avec toi !

★ LE SECRET DE PIERRE

L'or blanc. Le sel, autrefois, valait presque de l'or. Sans lui, impossible de garder la viande ou le poisson pendant l'hiver. Ceux qui le récoltent dans les marais salants ont un nom. Lequel ?

Le ☐☐☐☐☐☐☐☐

DESSINE SALLERTAINE QUAND ELLE ÉTAIT UNE ÎLE, ENTOURÉE PAR LA MER

LE MOT DU LIEU

Le premier trésor de Sallertaine : l'or blanc des marais, quand l'île était entourée par la mer. (3 lettres)

☐☐[1]

Recopie la lettre de la case grise dans la case n° 1 de la cachette, page 29.

LIEU 2 · LE TEMPS DES CARRIERS

2 Le jardin de Vaulieu

À **180 m**, vers **le sud**. Prends la rue du Fruche, à droite du café, puis la rue de Vaulieu : un jardin, et des parois de roche entaillées.

☐ **J'y suis !**





Le lieu à trouver



L'HISTOIRE

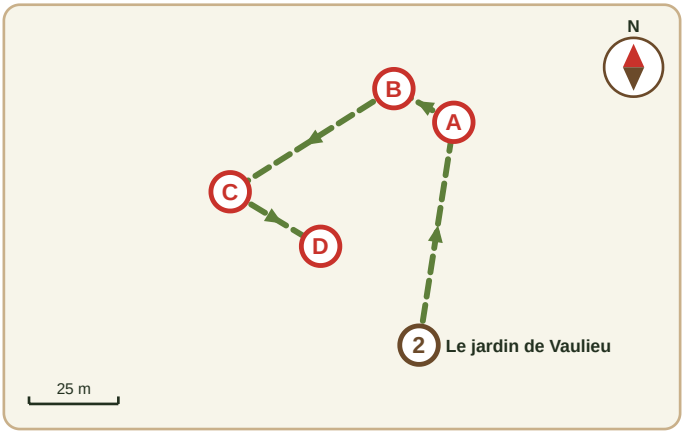
Pierre : « Voilà la deuxième richesse de l'île : la pierre. Et je flaire un trésor caché ! »

LA VOIX DE PIERRE · À LIRE À VOIX HAUTE

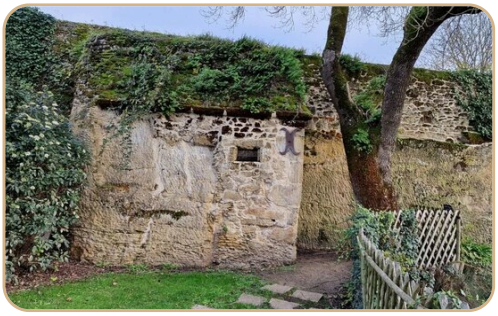
PIERRE

L'histoire de la pierre de Sallertaine commence ici dans cette ancienne carrière. En observant bien, vous pourrez trouver les traces encore visibles des carriers. Je suis certain qu'il y a des indices dans les quatre lieux ci-dessous. Résolvez les énigmes et retrouvez-moi ensuite à la nouvelle église Saint-Martin pour la suite de l'aventure.

Les quatre endroits du jardin, A, B, C et D, à faire dans l'ordre :



A PREMIÈRE ÉNIGME · LA SIGNATURE DES CARRIERS



Les carriers ont laissé leur signature dans ce jardin. Trouve cet endroit : c'est le point A du plan, à 60 m vers le nord. Approche-toi de la paroi : dans la roche, des marques en lignes, bien régulières.

☐ **J'y suis !**

? LES MARQUES DANS LA PIERRE

Colorie le bon rond.

Qui a fait ces marques dans la pierre ?

- ◯ Les vagues de la mer, il y a très longtemps
- ◯ Les griffes d'un animal
- ◯ Les carriers, avec leurs outils pour découper les blocs

LE CHIFFRE SOUS LA MOUSSE

Sur la paroi, sous la mousse, les carriers ont gravé un chiffre. Gratte la mousse avec tes crayons : colorie en vert toutes les cases qui ont un point noir ●, mais pas celles qui ont un rond vide ○. Le chiffre gravé va apparaître !

●	●	●	●	●	●	●
●	●	●	○	●	●	●
●	●	○	○	●	●	●
●	○	●	○	●	●	●
●	●	●	○	●	●	●
●	●	●	○	●	●	●
●	●	●	○	●	●	●
●	○	○	○	○	○	●
●	●	●	●	●	●	●

Le 1er chiffre du cadenas : ☐

B DEUXIÈME ÉNIGME · L'ARBRE AUX FLEURS BLANCHES



Un arbre du jardin cache le deuxième chiffre. Il pousse dans ce petit bosquet en pente, avec ses marches de rondins : c'est le point B, tout près, à une vingtaine de mètres vers le nord-ouest.

☐ **J'y suis !**



PIERRE

Parmi ces arbres, il y en a un avec des fleurs blanches en ombrelle au printemps, et de petites baies noires à la fin de l'été. Sur son écorce, quelqu'un a gravé un chiffre !

DESSINE UNE FEUILLE OU UNE FLEUR DE CET ARBRE

L'ARBRE AU CHIFFRE GRAVÉ

Colorie le bon rond. Le chiffre gravé sur son écorce est celui qui est au bout de ta réponse.

Quel est cet arbre aux fleurs blanches en ombrelle et aux petites baies noires ?

- ◯ Le chêne — 2
- ◯ Le saule — 8
- ◯ Le sureau — 5

Le 2e chiffre du cadenas : ☐

C TROISIÈME ÉNIGME · LE CŒUR DE SALLERTAINE



C’est le point C, à 50 m vers le sud-ouest : un vieil arbre au tronc percé de deux trous sombres, seul sur sa pelouse.

☐ **J’y suis !**

LA LÉGENDE DE L’ARBRE CŒUR, RACONTÉE PAR PIERRE · À LIRE À VOIX HAUTE, DEVANT L’ARBRE



PIERRE

Une légende raconte qu’au début du Moyen Âge, l’île de Sallertaine était ravagée par la maladie. Les habitants tombaient malades et personne n’en connaissait la cause. Sallertaine se mourait, et l’île comme les habitants furent considérés comme maudits. Les jours, les semaines passèrent et les habitants, n’ayant plus le droit de quitter l’île, perdaient espoir. C’est là, dans ce désespoir, que l’arbre qui se trouve devant vous est né. Une jeune femme, princesse de l’île, se rendit au cœur de la commune pour prier les esprits de la nature. Alors enceinte, elle les invoqua pour que son futur enfant puisse voir le jour et vivre sur ces terres comme toute sa famille avant lui. À l’emplacement de ses larmes, un arbre poussa en seulement quelques heures. À l’arrivée des premières feuilles, les habitants commencèrent déjà à ressentir des signes de guérison, jusqu’à être totalement rétablis. Depuis lors, cet arbre est considéré comme le cœur de Sallertaine, et s’il vient à mourir, la commune périrait elle aussi. Ce fut d’ailleurs presque le cas lorsqu’un pirate, du nom de Crochet le Borgne, cacha son trésor en son sein… Mais ceci est une autre histoire !

LE CHIFFRE DE LA LÉGENDE

Colorie le bon rond : le chiffre au bout de ta réponse va dans le cadenas.

D’après la légende, d’où est né l’arbre cœur de Sallertaine ?

- ◯ D’une graine laissée par un pirate — **3**
- ◯ Des larmes d’une princesse — **5**
- ◯ D’un éclair tombé sur l’île — **7**

Le 3e chiffre du cadenas : ☐

D QUATRIÈME ÉNIGME · LA ROCHE À NU



Il reste un coin du jardin où la roche se montre à nu, avec une petite grotte sous le lierre : le point D, à 30 m vers le sud-est.

☐ **J'y suis !**



PIERRE

Ces roches se sont formées au fond de l'eau, couche après couche. Elles ont gardé des traces du passé : des fossiles. J'en connais quatre… mais j'ai mélangé leurs noms !

LES FOSSILES DE PIERRE

Relie chaque fossile à son nom. Puis cherche le nom que tu as relié au requin géant : le chiffre à côté de lui est le 4e chiffre du cadenas.

Une coquille enroulée. Un animal marin, cousin de la pieuvre.  ● ● Mégalodon **5**

Un insecte de la mer ? Une carapace en trois bandes.  ● ● Tyrannosaure **9**

Des dents comme des mains. Un requin géant.  ● ● Nautile **4**

Le roi des lézards. Un dinosaure aux bras minuscules.  ● ● Trilobite **2**

Le 4e chiffre du cadenas : ☐



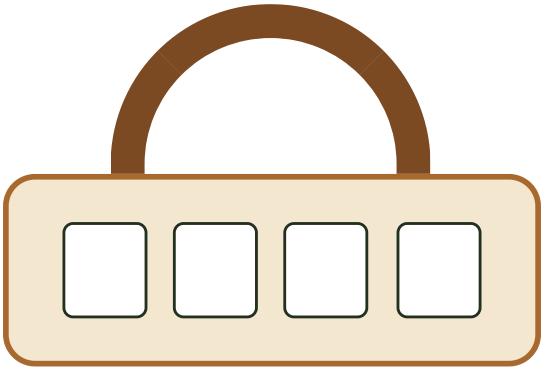
PIERRE

Et regarde là, au pied de la paroi : un vieux coffre de carrier, fermé par un cadenas à code !

LE CADENAS DU COFFRE

Recopie les quatre chiffres trouvés dans le jardin, dans l'ordre des énigmes.

A	B	C	D
les marques des carriers	le sureau	la légende de l'arbre cœur	les fossiles



Besoin d'un indice ? Chaque chiffre est dans un cadre doré, pages 8 à 11.



PIERRE

Clic ! Le coffre s'ouvre. Dedans, une pierre blanche, gravée de tes quatre chiffres. Ce n'est pas un simple code : c'est une année. Garde-la bien en mémoire !

LE MOT DU LIEU

Le deuxième trésor : la pierre de Sallertaine, taillée ici. Le jardin de Vaulieu est une ancienne… (8 lettres)

	12						

Recopie la lettre de la case grise dans la case n° 12 de la cachette, page 29.

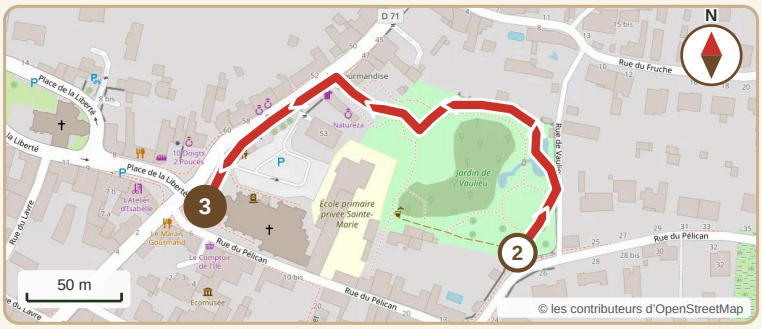
3

LIEU 3 · 1906 · UNE ÉGLISE NEUVE POUR UN BOURG QUI GRANDIT

La nouvelle église Saint-Martin

À **300 m**, vers **l'ouest**. Par le jardin, puis la rue de Verdun. Un clocher, une grande façade.

☐ **J'y suis !**





Le lieu à trouver

LA VOIX DE PIERRE · À LIRE À VOIX HAUTE

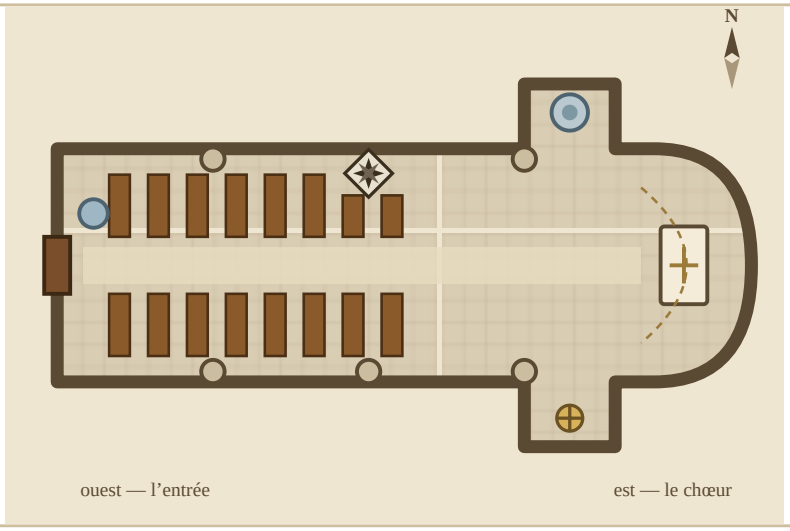


PIERRE

Hé oh ! Vous m'entendez ? Je vous présente la nouvelle église Saint-Martin. Elle a été construite au XXe siècle car la première église commençait à être trop petite. J'ai entendu dire qu'il y avait un puits sous l'église, je suis certain qu'un nouvel indice s'y cache.

LE VIEUX PUITS CACHÉ

Si l'église est ouverte, entre sans bruit par la porte de gauche de la façade. Sinon, voici son plan, vu d'en haut. Un carreau pas comme les autres marque l'endroit du vieux puits : trouve-le, et entoure-le.





PIERRE

Le puits est retrouvé ! Maintenant, regarde la petite boussole du plan, page précédente. Le chœur de l'église, là où est l'autel, de quel côté est-il ?

N L'ÉGLISE BIEN ORIENTÉE

Colorie le bon rond.

Les églises anciennes sont « orientées ». De quel côté regarde leur chœur ?

- ◯ Vers l'ouest, là où le soleil se couche
- ◯ Vers le nord, vers le froid
- ◯ Vers l'est, là où le soleil se lève

✎ LE CLOCHER

Lève les yeux vers le clocher, et dessine-le. Compte aussi : combien vois-tu de fenêtres, d'horloges ou de croix ?

LE CLOCHER DE LA NOUVELLE ÉGLISE

LE MOT DU LIEU

Le côté du soleil levant, celui du chœur. Un mot de trois lettres que Pierre garde précieusement.

2		

Recopie la lettre de la case grise dans la case n° 2 de la cachette, page 29.

LIEU 4 · LE TEMPS DES CARRIERS

4 Le vieux mur de la rue du Pilet

À **80 m**, vers **le sud-est**, rue du Pilet. Un vieux mur, fait de gros blocs bien taillés.

☐ **J'y suis !**





Le lieu à trouver

LA VOIX DE PIERRE · À LIRE À VOIX HAUTE



PIERRE

Une ancienne carrière ! Je sens qu'un indice capital se cache ici. Aide-moi à identifier les pierres, il y a peut-être une intruse.

Regarde ma collection. Je suis le plus grand spécialiste des pierres… mais j'ai perdu toutes mes étiquettes. Aide-moi à les remettre.

LA COLLECTION DE PIERRE

Relie chaque pierre à son nom.

Bleue comme la mer. On la monte sur les bagues des reines. 

Rouge comme le feu. Une pierre précieuse rouge sang. 

La plus dure de toutes. Elle brille de mille feux. 

Lourde et percée. Une grande roue de pierre, qui ne brille pas du tout. 

- la meule
- le diamant
- le saphir
- le rubis

? L'INTRUSE

Colorie le bon rond.

Une de ces pierres est l'intruse : ce n'est pas un bijou, et elle est taillée dans la pierre du pays, comme celle de ce mur. Laquelle ?

◯ Le saphir ◯ Le diamant ◯ La meule

✎ À QUOI SERT-ELLE ?

Pierre se gratte la tête. Une grande roue de pierre, qui tourne sur une autre pierre… À quoi peut-elle bien servir ? Écris ton idée.

◉ LES PIERRES DU MUR

Touche le vieux mur du bout des doigts. Ses pierres sont-elles lisses ou rugueuses ? Toutes pareilles, ou de tailles différentes ? Dessine trois pierres du mur.

TROIS PIERRES DU VIEUX MUR

LE MOT DU LIEU

L'intruse de la collection : pas un bijou, mais une roue de pierre taillée ici. (5 lettres)

3				

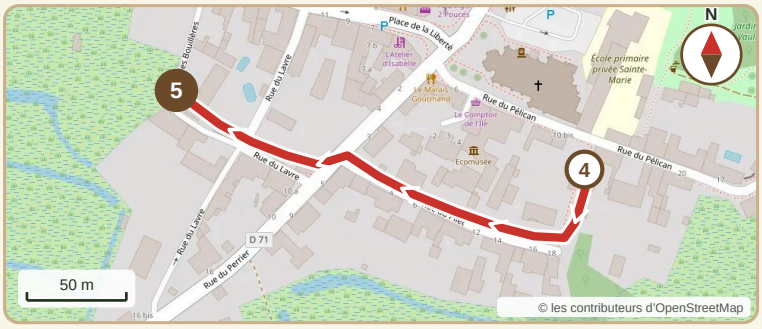
Recopie la lettre de la case grise dans la case n° 3 de la cachette, page 29.

LIEU 5 · DE NOS JOURS, FACE AU MARAIS

5 Le bord de l’île

À **250 m**, vers **l’ouest**, par la rue du Pilet. Le terrain descend ; au loin, du plat, du vert, et des reflets d’eau.

☐ **J’y suis !**





Le lieu à trouver



LA VOIX DE PIERRE · À LIRE À VOIX HAUTE



PIERRE

Houaaa ! Il y a de la vie par ici ! Nous voilà sur les bords de l’île, on voit bien la différence d’altitude par ici. Le marais est un lieu extraordinaire pour observer les animaux, il y a de tout, des mammifères, des oiseaux, des amphibiens, des insectes, etc. La biodiversité, c’est l’équilibre de la vie.

Mais les animaux du marais sont timides. Pour les entendre, il faut se taire. Tous ensemble.

Reste sur le chemin, et tiens-toi loin du bord des fossés.

✓ CHUT… LE MARAIS ÉCOUTE

Tous ensemble, les yeux fermés, faites un grand silence en comptant jusqu’à vingt dans votre tête. Puis coche ce que tu as entendu.

◯ le vent ◯ des oiseaux ◯ les roseaux ◯ de l’eau

◯ une voiture ◯ autre chose : _____

LES HABITANTS DU MARAIS

Pierre a écrit leurs portraits dans son carnet. Relie chaque animal à son nom.

Échassier en noir et blanc, au long bec fin recourbé vers le haut.		la loutre
Le pêcheur tout blanc, au bec noir et aux pieds jaunes.		le hibou des marais
Le grand voyageur, un poisson long comme un serpent.		l'avocette
La nageuse moustachue, qui mange des poissons, surtout la nuit.		le ragondin
Le grignoteur venu d'Amérique, aux dents orange.		l'anguille
Le chasseur de jour, un rapace aux yeux jaunes.		l'aigrette

CE QUI SOUFFLE SUR LE MARAIS

Tourne le visage vers le marais, ferme les yeux… Puis colorie le bon rond.

Au-dessus du marais tout plat, qu'est-ce qui souffle fort, sans que rien ne l'arrête ?

◯ La pluie ◯ La neige ◯ Le vent

LE MOT DU LIEU

Rien ne l'arrête au-dessus du marais. Il fait danser les roseaux, et peut-être autre chose qui tourne… (4 lettres)

		8	

Recopie la lettre de la case grise dans la case n° 8 de la cachette, page 29.

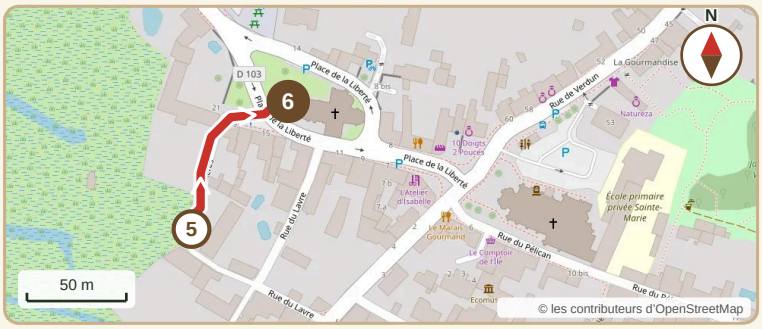
6

LIEU 6 · VERS 1080 · LES PREMIÈRES PIERRES DE L'ÉGLISE ROMANE

L'ancienne église Saint-Martin

À **80 m**, vers **le nord-est**, juste à côté. Des pierres très anciennes, dorées par le temps.

☐ **J'y suis !**





Le lieu à trouver

LA VOIX DE PIERRE · À LIRE À VOIX HAUTE



PIERRE

Une deuxième église, ce n'est pas commun ça ! Elle est bien plus ancienne que l'église que nous avons pu observer tout à l'heure. Les plus anciennes parties datent de la fin du XIe siècle, vers 1080. Ensuite, au XIIe siècle, l'église fut reconstruite presque en totalité. Endommagée pendant la Révolution et devenue trop étroite au XIXe siècle, elle est remplacée par une nouvelle église paroissiale en 1906. Elle a été sauvée de la démolition par l'abbé Grelier, qui parvint à la faire classer au titre des monuments historiques en 1910 et 1912. Cependant, l'extrémité de la nef n'était pas comprise dans le classement et fut rasée par la municipalité. Observons les sculptures, l'une d'elles nous donnera peut-être un indice supplémentaire.

DESSINE LA PETITE ÉGLISE, SES MURS ÉPAIS ET SES FENÊTRES RONDES



PIERRE

Tu as bien écouté mon histoire ? Sans revenir en arrière, voyons ce que tu as retenu !

LA VIE DE L'ÉGLISE

Remets la vie de l'église dans l'ordre, de la plus ancienne à la plus récente : écris 1, 2, 3, 4 dans les ronds.

- ◯ Elle est presque entièrement reconstruite.
- ◯ Ses plus anciennes parties sont bâties.
- ◯ Une nouvelle église la remplace.
- ◯ L'abbé Grelier la fait classer monument historique.

★ LE SECRET DE PIERRE

Une église de neuf cents ans. Des murs épais, de petites fenêtres, des arcs tout ronds : c'est la signature d'un style, celui des églises des XI^{e} et XII^{e} siècles. Comment s'appelle-t-il ?

Le style ☐☐☐☐☐

TOI AUSSI, SCULPTE UNE TÊTE DANS LA PIERRE : UNE BÊTE, UN MONSTRE, UN VISAGE…

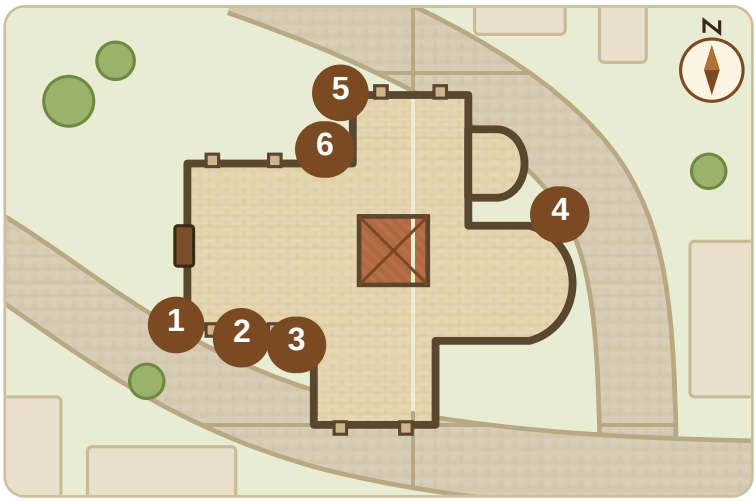


PIERRE

Maintenant, lève les yeux. Sous le bord du toit, de petites têtes de pierre sont sculptées : on les appelle des modillons. Il y a surtout des bêtes… mais quelque part, un visage d'homme se cache parmi elles !

LE VISAGE CACHÉ SOUS LE TOIT

Fais le tour de l'église : le plan montre d'où chaque photo a été prise. Cherche sur place, puis entoure sur la bonne photo le modillon au visage d'homme.





Côté sud, près de l'entrée.



Toujours côté sud, un peu plus loin.



Côté sud, près du bras de l'église.



Côté est, près de la gouttière.



Côté nord, au bout.



Côté nord, plus près du bras de l'église.

? LE MÉTIER DU VISAGE

Colorie le bon rond.

Quel métier fait l'homme au bonnet, tout enfariné, qui écrase le grain entre deux meules ?

◯ Le boulanger ◯ Le pêcheur ◯ Le meunier

★ LE SECRET DE PIERRE

Les petites têtes sous le toit. Les modillons soutiennent la corniche, le rebord de pierre sur lequel repose le toit. Elle avance au-dessus du vide, comme une visière. Grâce à elle, qu'est-ce qui tombe loin du mur, au lieu de l'abîmer ?

La ☐☐☐☐☐

DESSINE LE VISAGE QUE TU AS TROUVÉ SOUS LE TOIT

LE MOT DU LIEU

Le visage sculpté sous le toit, au milieu des bêtes : celui qui fait tourner les meules pour écraser le grain. (7 lettres)

☐☐[5]☐☐☐☐

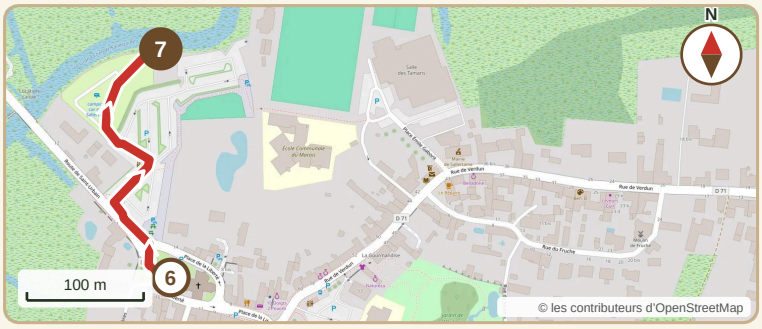
Recopie la lettre de la case grise dans la case n° 5 de la cachette, page 29.

LIEU 7 · DE NOS JOURS, LE MARAIS EN HIVER

7 L'observatoire

À **200 m**, vers **le nord**. Une cabane de bois, au bord du marais. Et des papiers qui volent ?

☐ **J'y suis !**





Le lieu à trouver



LA VOIX DE PIERRE · À LIRE À VOIX HAUTE



PIERRE

Ohlala quelle pagaille. Je ne suis pas fort pour trier les déchets moi. Tu peux m'aider ?

DESSINE CE QUE TU VOIS DEPUIS L'OBSERVATOIRE

Si tu vois de vrais déchets autour de toi, ne les ramasse pas à mains nues : montre-les à l'adulte.



PIERRE

Voici les six contenants. Chacun a sa lettre. Les déchets à trier t'attendent sur la page d'en face !

LE GRAND TRI

Où va chaque déchet ? Écris dans sa case la lettre du bon contenant.

A 

Bac jaune
emballages, boîtes et bouteilles

B 

Colonne à verre
bouteilles, pots et bocaux

C 

Colonne à papier
journaux, magazines et prospectus

D 

Composteur
épluchures et restes de repas

E 

Ordures ménagères
ce qui ne se trie pas

F 

Déchèterie
ce qu'on ne jette pas à la maison

LE GRAND TRI · LES DÉCHETS

Pour chaque déchet, écris dans sa case la lettre du bon contenant (A, B, C, D, E ou F, page d'en face).



Une bouteille en plastique ☐



Un trognon de pomme ☐



Un pot de confiture vide ☐



Un vieux journal ☐



Une canette ☐



Un mouchoir en papier usagé ☐



Une pile usagée ☐



Un pot de peinture ☐

LE SAVAIS-TU ?

Une bouteille en plastique se jette vidée, et jamais écrasée dans le sens de la longueur : les machines de tri la reconnaissent mieux entière.

UNE BOUTEILLE, UNE BOÎTE, UN CARTON… INVENTE UN OBJET FABRIQUÉ AVEC UN DÉCHET !



PIERRE

Merci ! On y voit clair, maintenant. Depuis l'observatoire, regarde le marais. Ici, les anciens parlaient une langue à eux : le maraîchin. Je connais quelques mots. Et toi ?

? PARLES-TU MARAÎCHIN ?

Pour chaque mot, colorie le rond de ce qu'il veut dire.

La « rouerre »

- ◯ L'eau qui envahit le marais chaque hiver
- ◯ Une roue de charrette
- ◯ Un oiseau du marais

La « yole »

- ◯ Une chanson de fête
- ◯ Une barque à fond plat pour circuler sur les fossés
- ◯ Une petite maison

La « ningle »

- ◯ Une galette au beurre
- ◯ Un chapeau de paille
- ◯ Une grande perche pour sauter par-dessus les fossés

La « bourrine »

- ◯ Une vache du marais
- ◯ Une petite maison de terre au toit de roseaux
- ◯ Une tempête d'hiver

DESSINE UNE YOLE QUI GLISSE SUR UN FOSSÉ

LE MOT DU LIEU

En maraîchin, les eaux qui envahissent le marais chaque hiver. Ce mot a donné son nom à un moulin… (7 lettres)

11						

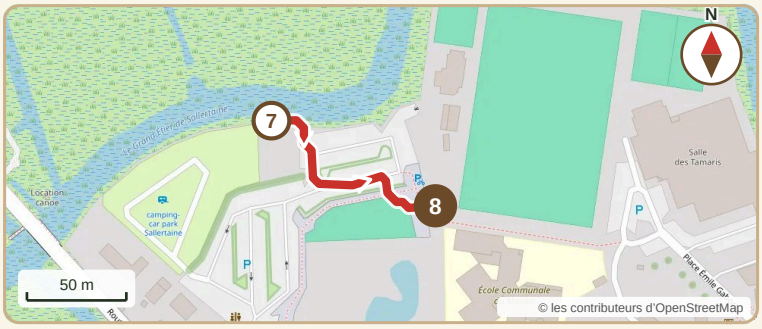
Recopie la lettre de la case grise dans la case n° 11 de la cachette, page 29.

LIEU 8 · L'ARRIVÉE · 1861, LA PREMIÈRE ÉCOLE

8 Entre le skate-park et l'école

À **90 m**, vers **le sud-est**. Une cour d'école, une rampe de skate, des voix d'enfants.

☐ **J'y suis !**





Le lieu à trouver



LA VOIX DE PIERRE · À LIRE À VOIX HAUTE



PIERRE

Le dernier indice ! Je le sens jusqu'au bout de ma queue.

C'est le 1er octobre 1861 que la plus ancienne école de Sallertaine voit le jour à l'initiative de l'abbé Pierre Gouraud. C'est une école pour les filles qui a été prise en charge par la communauté des sœurs de Mormaison : l'école privée « Sainte-Marie ». Plus de vingt années plus tard, la première école publique ouvre, l'école du Mollin, entre 1882 et 1886. Deux écoles publiques sont alors en fonction dans la commune, une pour les garçons et une autre pour les filles. En 1958, les deux écoles fusionneront en une classe mixte unique qui fermera en 1965. Il faudra attendre 1982 pour qu'une nouvelle école publique rouvre, et 1992 pour l'ouverture de l'école publique actuelle, l'école du Marais.

LE SAVAIS-TU ?

Ce Parcours Nature & Patrimoine a été créé pour Terre de Jeux 2024, le label des Jeux olympiques de Paris : on bouge, comme des champions !

1 L'ÉCHAUFFEMENT DES CHAMPIONS

Tous ensemble, loin des voitures ! À chaque mouvement, coche un rond.



10 sauts écartés

Bras en l'air, jambes écartées, et on revient.

○○○○○○○○○○



10 squats

Comme si tu t'asseyais sur une chaise invisible.

○○○○○○○○○○

? LA PREMIÈRE ÉCOLE PUBLIQUE

Colorie le bon rond. Quel est le nom de la première école publique de la commune ?

- ○ L'école Sainte-Marie
- ○ L'école de l'abbé Pierre Gouraud
- ○ L'école du Mollin

LE MOT DU LIEU

Le nom de la première école publique. Et sais-tu que « molin », c'est la vieille façon d'écrire… « moulin » ? (6 lettres)

	4				

Recopie la lettre de la case grise dans la case n° 4 de la cachette, page 29.

LA VOIX DE PIERRE, À LA FIN · À LIRE À VOIX HAUTE, PUIS TOURNE LA PAGE



PIERRE

Félicitations ! Nous avons trouvé tous les indices. Alors, où se trouve ce mystérieux trésor ?

La cachette du trésor



Recopie ici toutes les lettres grises que tu as gagnées : chacune va dans la case qui porte son numéro. Les cases en pointillé ne sont données par aucun lieu : à toi de deviner les lettres qui manquent !

LA CACHETTE, EN QUATRE MOTS

1	2	3	4	5	6	7	8

	E					
9	10	11	12	13	14	15



PIERRE

Le premier trésor, c'était le sel ; le deuxième, la pierre. Le troisième, on l'écrase sous une meule, grâce au vent, pour en faire de la farine. Et tous mes indices montrent le même endroit !

LE SAVAIS-TU ?

Coup de pouce. Le deuxième mot tourne au vent et écrase le grain. Le dernier est un nom de lieu : Pierre t'a dit, au lieu 7, d'où il vient.

? OÙ SE CACHE LE TRÉSOR ?

Lis ta phrase, colorie le bon rond… puis tourne la page !

Où se cache le nouveau trésor de Sallertaine ?

- ◯ Au fond du vieux puits de l'église
- ◯ Sous l'arbre cœur du jardin de Vaulieu
- ◯ Au moulin de Rairé

LA FIN DE L'HISTOIRE

Le trésor est trouvé !

C'est le moulin de Rairé ! Grâce au vent, un nouveau trésor peut être exploité après le sel et la pierre : le blé, pour être transformé en farine.

« Tu veux savoir pourquoi tous mes indices menaient là ? **1555** : c'est l'année où l'on a bâti le moulin de Rairé. Depuis, ses ailes tournent au vent du marais. La meule, taillée dans la pierre, écrase le grain ; le meunier la fait tourner ; et Rairé tient son nom de la rouerre, les eaux d'hiver qui couvraient le marais tout autour. »



« Le sel, la pierre, le blé »



PIERRE

Trois trésors, et aucun ne dort dans un coffre : ils se cachent dans le paysage. Il suffisait de savoir regarder ! Et le trésor de Crochet le Borgne ? Ça, c'est une autre histoire…

SALLERTAINE · LES TROIS TRÉSORS

Diplôme de chasseur de trésors

décerné pour avoir suivi Pierre et trouvé la cachette du trésor

Décerné à _____

Le _____

J'ai colorié ☐ ☐ galets sur 26.



La griffe de Pierre

À COCHER EN CHEMIN… OU À LIRE EN RENTRANT

Le carnet du naturaliste

Voici les habitants du marais de Sallertaine, autour des étiers, des roselières et des prairies humides. Coche « Je l'ai vu » quand tu en croises un. Des jumelles aident beaucoup !

1 LES GRANDS OISEAUX DU MARAIS



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



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



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



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 vanneau huppé
Environ 30 cm
☐ Je l'ai vu



Le hibou des marais
Environ 38 cm
☐ Je l'ai vu

2 DANS LES ROSEAUX



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



La rousserolle effarvatte
Environ 13 cm
☐ Je l'ai vu



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



Le bruant des roseaux
15 à 16 cm
☐ Je l'ai vu



Le busard des roseaux
Environ 50 cm
☐ Je l'ai vu



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



La gratiole officinale
De 15 à 60 cm
☐ Je l'ai vu

LE SAVAIS-TU ?

Le martin-pêcheur. Posé sur une branche au-dessus de l'eau, il guette. Puis il plonge la tête la première, attrape un petit poisson… et l'avale toujours la tête la première.

3 DANS L'EAU DES ÉTIERS, ET SUR LEURS BORDS



La loutre
Environ 70 cm, sans la queue
☐ Je l'ai vu



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



Le campagnol amphibie
Environ 20 cm
☐ Je l'ai vu



L'anguille
De 40 cm à 1 m
☐ Je l'ai vu



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

LE SAVAIS-TU ?

L'anguille. Elle naît très loin d'ici, dans la mer des Sargasses, de l'autre côté de l'océan Atlantique. Toute petite, elle traverse l'océan pour venir grandir dans nos étiers.

LE SAVAIS-TU ?

La cigogne blanche. Beaucoup passent l'hiver en Espagne ou en Afrique. Au printemps, le couple retrouve souvent le même nid, qu'il agrandit d'année en année : les plus vieux pèsent des centaines de kilos.

MON BILAN DE NATURALISTE

J’ai coché ☐☐ habitants sur 20.

MA FICHE À MOI

Choisis ton habitant du marais 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 oiseaux de loin, surtout au printemps, quand ils couvent.

APRÈS L'AVENTURE

Mon souvenir de Sallertaine



PIERRE

Quelle aventure ! Avant de nous quitter, garde un souvenir de notre journée sur l'île.

COLLE ICI UNE PHOTO DE TON ÉQUIPE, OU DESSINE-LA AVEC PIERRE

Nous étions : _____

Le _____

Mon lieu préféré : _____

Mon jeu préféré : _____

Ma collection de pierres



PIERRE

Moi, je ramasse des pierres. Et toi ? Dessine les plus belles que tu as vues aujourd'hui (sans les emporter : elles restent à Sallertaine !).

PIERRE N° 1

PIERRE N° 2

PIERRE N° 3

PIERRE N° 4

Pour l'adulte : Le calcaire de Sallertaine, c'est la roche de l'ancienne île : celle des carriers du jardin de Vaulieu, du vieux mur et des églises.

SEULEMENT À LA FIN !

Les solutions

Avant de partir (page 3)

Le secret : BLEUE. Au printemps, la gorge du lézard vert mâle devient d'un bleu vif. Et si tu en vois un filer sur une pierre chaude… c'est peut-être Pierre !

1. Le cœur du bourg (pages 5-6)

Le trésor blanc : le sel.

L'histoire de l'île, dans l'ordre de la page : 2 · 1 · 3. D'abord la mer recouvre le marais (1), puis les moines s'installent, vers l'an 500 (2), et enfin… Pierre arrive avec toi (3) !

Le secret : le PALUDIER (on dit aussi saunier). Avec un grand râteau, il ramasse le sel que le soleil et le vent ont laissé dans les bassins. On raconte même que le mot « salaire » vient de « sel ».

Le mot : SEL : le L va dans la case 1.

2. Le jardin de Vaulieu (pages 7-12)

A. Les carriers, avec leurs outils, ont fait ces marques en découpant les blocs à la force des bras. Sous la mousse, le chiffre **1**.

B. Le sureau : **5**. Avec ses fleurs, on fait du sirop ; avec ses tiges creuses, autrefois, des sifflets.

C. Des larmes d'une princesse : **5**.

D. La coquille enroulée : le nautile (il existe depuis plus de 400 millions d'années). La carapace en trois bandes : le trilobite. Le requin géant : le mégalodon, **5** (ses dents pouvaient mesurer 18 cm). Le roi des lézards : le tyrannosaure.

Le cadenas : 1555. Une année… qui reviendra à la fin !

Le mot : CARRIÈRE : le A va dans la case 12.

3. La nouvelle église (pages 13-14)

Le vieux puits : le carreau à étoile, contre le mur nord (en haut du plan), au pied des bancs du milieu. Si l'église est ouverte, va le voir pour de vrai !

L'orientation : vers l'est, là où le soleil se lève. « Orienter », c'est tourner vers l'Orient.

Le mot : EST : le E va dans la case 2.

4. Le vieux mur (pages 15-16)

La collection : bleue, le saphir ; rouge, le rubis (rubis et saphir sont la même pierre, de deux couleurs) ; la plus dure, le diamant ; lourde et percée, la meule.

L'intruse : la meule. Elle sert à écraser le grain, entre deux pierres qui tournent, pour en faire de la farine.

Le mot : MEULE : le M va dans la case 3.

DESSINE LE FOSSILE QUE TU PRÉFÈRES

5. Le bord de l'île (pages 17-18)

Le silence : tout ce que tu as entendu est juste !

Les habitants, de haut en bas : l'avocette, l'aigrette, l'anguille, la loutre, le ragondin, le hibou des marais. L'anguille naît très loin, dans la mer des Sargasses, et traverse l'océan pour grandir ici !

Ce qui souffle : le vent.

Le mot : VENT : le N va dans la case 8.

6. L'ancienne église (pages 19-22)

La vie de l'église, dans l'ordre de la page : 2 · 1 · 3 · 4. Vers 1080 (1), le XII^{e} siècle (2), 1906 (3), 1910 et 1912 (4).

Le visage : sur la photo 4, côté est, près de la gouttière : le dernier modillon à droite, juste après une tête d'animal. Un visage d'homme, bien rond, au milieu des bêtes.

Son métier : le meunier.

Les secrets : le style ROMAN, aux arcs ronds comme ceux des Romains (après lui viendra le gothique, aux arcs pointus). Et la PLUIE : la corniche l'éloigne du mur. Les tailleurs de pierre sculptaient les modillons : des bêtes, des grimaces, des gens au travail… Pour faire la leçon, pour protéger l'église, ou simplement pour rire : les historiens hésitent encore !

Le mot : MEUNIER : le U va dans la case 5.

7. L'observatoire (pages 23-26)

Le tri : la bouteille en plastique et la canette : A (le bac jaune). Le pot de confiture : B (le verre). Le vieux journal : C (le papier). Le trognon de pomme : D (le composteur). Le mouchoir usagé : E (les ordures ménagères). La pile et le pot de peinture : F (la déchèterie) : jetés dans un fossé, ils empoisonneraient les anguilles et les loutres. Le couvercle du pot de confiture, lui, part au bac jaune.

Le maraîchin : la rouerre, l'eau qui envahit le marais chaque hiver ; la yole, une barque à fond plat, qu'on pousse avec une longue perche ; la ningle, une grande perche pour sauter par-dessus les fossés ; la bourrine, une petite maison de terre au toit de roseaux.

Le mot : ROUERRE : le R va dans la case 11.

DESSINE L'ANIMAL DU MARAIS QUE TU PRÉFÈRES

8. Le skate-park et l'école (pages 27-28)

L'échauffement : bravo, champions !

La première école publique : l'école du Mollin, ouverte entre 1882 et 1886.

Le mot : MOLLIN : le O va dans la case 4.

La cachette (page 29)

La phrase : LE MOULIN DE RAIRÉ. Les lettres à deviner étaient le L et le I de « moulin », le D de « de », et le I, le R et le É de « Rairé ».

Le trésor : au moulin de Rairé.

LE SAVAIS-TU ?

Pour aller plus loin. Le moulin de Rairé se visite, sur ses heures d'ouverture. Il n'est pas sur le parcours : il est à quelques kilomètres du bourg, mais le meunier et ses ailes vous y attendent. Et la version pour téléphone de ce parcours fait entendre la voix de Pierre : **parcours-challansgois.netlify.app**.

UN SOUVENIR : DESSINE TON LIEU PRÉFÉRÉ DE L'AVENTURE



PIERRE

Et maintenant, compte tes galets coloriés, et remplis ton diplôme, page 30 !

LIVRET-JEU · PARCOURS NATURE & PATRIMOINE

Les trois trésors de Sallertaine

SALLERTAINE

Il y a deux mille ans, Sallertaine était une île. Pierre, le lézard vert chasseur de trésors, en est sûr : derrière ses pierres, un trésor se cache.

Avec lui, parcours huit lieux, du cœur du bourg au bord du marais : des jeux, des énigmes, un coffre à ouvrir… et à chaque lieu, une lettre de la cachette du trésor.



8 lieux · **1,6 km** à pied · environ **1 h 30**

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

Le parcours existe aussi sur téléphone, avec la voix de Pierre et 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, le CMJ et les habitants de Sallertaine.