SENTIER DES CABANES



SAINT-PANCRACE
LES BOTTIÈRES


La clairière de la mandragore
P
D
A
Le jardin des empreintes
Le refuge des murmures
Légende
Route principale
Route secondaire
Ruisseau
Sentier
Passerelle en bois
Point de départ (D) et d'arrivée (A)
Forêt
Zone herbeuse
Traversée de la route
Terrain de pétanque
Terrain de tennis
Statue de gypse
Cabane
Aire de jeux
Aire de pause détente
Barbecue

SENTIER DES CABANES

La carte du sentier thématique



LES AVENTURES DE BEAUNIE

Des sentiers thématiques à partager en famille ou entre amis.

Découvrez aussi :

- Sentier des Ardoisiers à Saint-Julien-Montdenis
- Sentier des Alpages à Albiez-Montrond



Coucou, moi c'est **Beaunie** et je t'emmène à la découverte de la **Maurienne** !

SENTIER DES CABANES

Une découverte des ressources naturelles locales entre l'eau, le gypse et le bois.

Départ : parking le long de la Route des Bottières

- dès 6 ans
- boucle de 2,5km
- 1/2 journée
- suivre le sentier fléché
- aire de repos et de pique-nique
- se munir de chaussures fermées*

*chemin en terre et en montée sur certaines zones

Avec le soutien de :

Cofinancé par l'Union européenne

Coucou moi c'est Beaunie !

Je t'emmène en balade : tu pourras observer la nature, des sculptures taillées dans la pierre (le gypse) et les montagnes autour de toi.

Prends le temps, ouvre les yeux, écoute bien... et surtout amuse-toi !



Avant de commencer, ouvre grand tes yeux et tes oreilles :

Trouve autour de toi 3 éléments en bois

Écoute le bruit de l'eau, comment est-elle ?
☐ calme ☐ vive

Repère un caillou de gypse

LA CLAIRIÈRE DE LA MANDRAGORE

Ici pousse la mandragore magique. Une plante un peu timide... sauf quand on l'éclabousse d'un peu d'eau ! On raconte qu'elle ouvre les yeux seulement si l'on devine qui elle est. Pourras-tu la démasquer ?

Tourne les cubes pour reconstituer la bonne mandragore ! Choisis la réponse à chaque énigme et aligne les bonnes images sur les cubes.

Énigme 1
Je suis née des racines,
mes yeux sont fermés,
et j'adore les éclaboussures !

Énigme 2
Je pousse au soleil,
ma tête est une fleur,
mais je me cache
dès qu'on me regarde.

Énigme 3
Je grandis sous les champignons,
ma tige est toute tordue,
et je dors toute la journée.

Quel numéro d'énigme correspond à la mandragore magique ? .....

Si tu l'as démasqué, la mandragore te considère comme un ami, bravo ! Tu peux poursuivre l'aventure.

LE JARDIN DES EMPREINTES

Des empreintes étranges apparaissent et disparaissent au fil des saisons.
On raconte que ce sont celles des Esprits de l'Imaginaire ; mi-humains, mi-animaux, toujours différents.
Et si tu essayais d'en faire apparaître un ?

Son nom :

Son pouvoir magique :

Dessine-le :



LE PASSAGE DU RENARD

Tu passes devant le renard, gardien des lieux.
Il traverse la forêt sans bruit, mais il laisse toujours des petites traces derrière lui.
Rends-toi dans l'observatoire et regarde la forêt...

Entoure ce que tu observes et entends :

Une empreinte (d'animal ou de pas)

Un insecte

Une pierre en forme de museau

Un oiseau

Un bruissement étrange dans les feuilles

Une cachette possible

Une branche qui ressemble à une queue de renard



Si tu as observé au moins trois choses, le renard te considère comme un ami discret, bravo !
Tu peux poursuivre l'aventure !

Attention, pour rejoindre la prochaine zone, il va falloir traverser la route. Prudence !

LE CHAMP DE L'ÉQUILIBRE

Chaque saison laisse sa trace, puis s'efface pour laisser place à la suivante.

Tourne doucement les cubes… la nature montre comment elle se transforme.

Note ici :

- Un élément du printemps :

  .....

- Un élément de l'été :

  .....

- Un élément de l'automne :

  .....

- Un élément de l'hiver :

  .....



LE CHAMP DE L'ÉQUILIBRE

Ici la force de la nature se montre...
mais seulement si on joue avec elle !

Dans la nature, rien ne vit tout seul. De nombreux éléments ont besoin d'un autre pour vivre.

Retrouve sur le memory les éléments qui vivent en équilibre et dépendent l'un de l'autre :

1. L'abeille cherche sa fleur.
2. Le vent réveille l'arbre.
3. Le soleil joue avec la pluie.
4. La plante aime la terre.
5. Le feu danse avec l'eau.
6. La nuit répond au jour.



Attention, pour rejoindre la prochaine zone, il va falloir traverser la route. Prudence !

LA BAIE DES SOUVENIRS

Au bord du lac tu trouveras des cubes. À toi de te remémorer un souvenir heureux ou un rêve, puis écris ou dessine-le :



Attention, pour rejoindre la prochaine zone, il va falloir traverser la route. Prudence !

LE REFUGE DES MURMURES

Ici, même les arbres écoutent. L'oreille géante recueille les secrets du vent.

Installe-toi dans une cabane, sur un transat et ferme les yeux. Qu'est-ce que tu entends ?





☐ un bruit de la ville

☐ un insecte



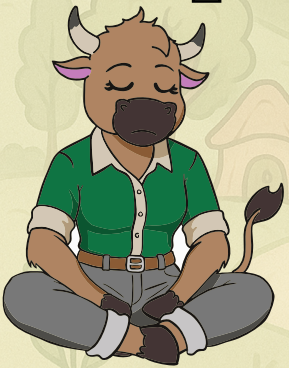
☐ un oiseau qui chante



☐ une branche qui craque



☐ des pas qui se rapprochent



☐ le vent dans les feuilles



Tu as parcouru le sentier, imaginé des histoires, écouté le vent, observé les saisons.
Bravo petit aventurier !
Il ne te reste plus qu'à te diriger vers la table d'orientation pour découvrir le nom des montagnes environnantes.





explore
maurienne

TROUVEZ REFUGE DANS LA NATURE

OFFICE DE TOURISME
CŒUR DE MAURIENNE

+33 (0)4 79 83 51 51
www.explore-maurienne.com