

# le sentier des naufrageurs

## le verdict des naufrageurs

Tu as totalisé entre 8 000 et 13 000 points sur le circuit des capitaines ou entre 5000 et 8000 points sur le circuit des matelots : BRAVO, les navires qui croisent au large peuvent trembler.

Tu comptes entre 6 000 et 8 000 points sur le circuit des capitaines ou entre 3000 et 5000 points sur le circuit des matelots : C'EST BIEN, les naufrageurs peuvent compter sur toi, mais veille bien et reste attentif !

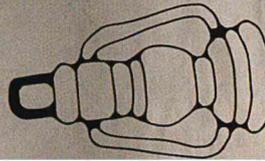
Moins de 6 000 points sur le circuit des capitaines ou moins de 3000 points sur le circuit des matelots : ce n'est pas grave, tu as quand même fait peur aux navires et tu sauras faire mieux la prochaine fois.

## la fiche technique

Le sentier des naufrageurs empreinte le GR34 pour la partie littorale et un sentier communal pour la partie intérieure des terres. Tu y trouveras une vue magnifique sur le large avec les caps et rochers du large, une vallée boisée et le patrimoine historique local comme les lavoirs.

Prévois du temps pour marcher et rechercher les vignettes, soit environ 3hs de marche pour le sentier des capitaines et 1h à 1h30 pour le sentier des matelots.

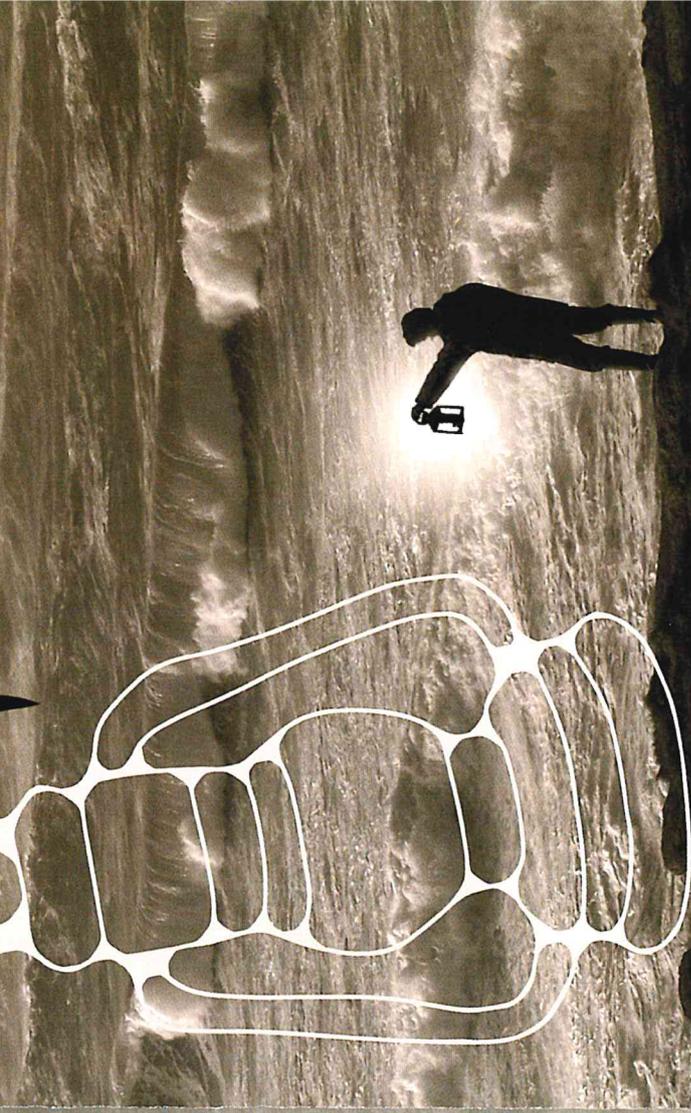
Accessible aux enfants dès 7 ans, habitués à marcher, munis d'une gourde, d'un stylo, d'un peu de victuailles pour la route, d'une casquette sur la tête, et des yeux bien ouverts.



Contact :  
Mairie de Lampaul-Plouarzel  
Rue de la mairie  
29810 Lampaul-Plouarzel  
02 98 84 01 13

ðentier mis en place par des bénévoles et financé par la mairie qui décline toute responsabilité en cas d'accident.

# le sentier des naufrageurs



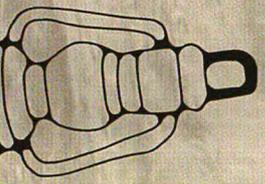
Sentier ludique et familial - Lampaul-Plouarzel

# l'histoire

On raconte qu'il y a près de 400 ans maintenant, les habitants du bord de mer avaient d'étranges coutumes... Écoutez plutôt...

Sur la côte parfois inhospitalière de la mer d'Iroise, les vents, les courants, les roches à fleur d'eau rendaient la navigation souvent périlleuse. Il fallait être bon marin pour déjouer les pièges que tendait la mer aux navigateurs. Mais le danger n'était pas que sur l'eau ! La menace pouvait aussi venir de la terre... La nuit venue, on rapporte que des hommes et des femmes se glissaient hors de leur maison, tout de noir vêtus. Ils se postaient sur le sentier côtier et allumaient des lampes tempêtes qu'ils tenaient à bout de bras pour attirer les bateaux et les faire s'échouer sur la côte. Quand ils étaient trop fatigués, ils accrochaient les lanternes aux cornes de leurs vaches. À tour de rôle ils faisaient le guet car s'ils étaient surpris, ils risquaient la mort. Lorsque leur guet-apens faisait mouche, les naufrageurs se précipitaient pour récupérer tout ce qu'il y avait de précieux sur les embarcations, chandeliers, lingots d'or, épices, étoffes, de véritables fortunes de mer !

Aujourd'hui on ne compte plus les épaves qui reposent au fond de la mer d'Iroise. Si vous ouvrez l'œil, vous croiserez peut-être des descendants de ces pilliers d'épaves, de belles émeraudes, des étoffes de soie autour du cou ; dans les jardins, des figures de proues, des girouettes de mats...



# la formule indispensable au jeu

Tu as l'esprit curieux et envoies d'en savoir plus sur cette histoire ? Alors c'est parti pour marcher sur les traces des naufrageurs !

Grâce à ce carnet, tu auras tous les indices pour te mettre dans la peau des naufrageurs et emprunter leurs chemins détournés. Tout au long de ce sentier, des villageois ont posé des petites plaques gracieuses de symboles de cette histoire passée, en mémoire de leurs ancêtres. À toi d'être attentif et d'en repérer un maximum !

Sur les mots en **MAJUSCULE**, en suivant ton sentier, tu farrêteras.

Avec méthode jusqu'à une quinzaine de mètres aux alentours, de 2 à 7 vignettes tu chercheras.

Tes trouvailles dans le tableau joint tu cocheras.

Les points tu totaliseras.

Enfin, le verdict des naufrageurs tu liras. Les sentiers et lieux visités tu respecteras. Une attention particulière, tu donneras aux savoirs, ces milieux fragiles.

À ton sens de l'observation, une bonne dose de perspicacité tu ajouteras. De l'endurance et de la bonne humeur tu mélangeras dans cette mixture à la recette déjà alléchante.

# les vignettes à découvrir



# le parcours

Au choix, et selon tes forces, tu peux opter pour l'un ou l'autre des sentiers. Prévoies environ 3hs pour celui des capitaines (trait plein sur la carte) et 1h à 1h30 pour celui des matelots (en pointille sur la carte).

## Sentier des capitaines

En partant de la place de la mairie, tu contournes le cimetière par la gauche et t'engages dans le sentier balisé par les marques jaunes. En passant le petit **PONT** (1) en bois, tu y cherches bien les premières vignettes. Plus loin, lorsque le chemin se droise, descend le chemin principal et continue jusqu'au **LAVOIR** (2) de Kermalon. Traverse ensuite la route; de la borne en bois, continue le sentier principal jusqu'à une deuxième borne qui t'indique le **LAVOIR** (3) de Kerludu. Tu vas y chercher les vignettes. Reviens ensuite à la borne du lavoir de Kerludu. Continue le sentier en restant sur ta droite jusqu'à la borne suivante de "Milin an Aod" et suis les marques jaunes. Descends les escaliers, fais 80 pas sur la route et tourne à droite par le petit chemin mystérieux jusqu'au **LAVOIR** (4) de Milin an Aod. Retourne aux escaliers, puis, en conservant l'anse sur ta droite, prends ton courage à deux pieds et monte la route. En haut, arrête toi au **STOP** (5). Prends à droite puis engage toi à gauche dans la petite rue de Penkear ; au bout de cette rue, descends la route sur 100m à gauche vers la mer. Une petite route à droite descend à la mer jusqu'à la **CALLE** (6). Tourne à gauche sur le sentier de grande randonnée. Puis, après la plage de Pors Goret dont tu auras vu le panneau d'information, fais une pause sur le **BANC** (7) en explorant les environs proches. Apprécie la vue sur le chapeau de Napoléon. Reprends la route puis le sentier côtier sur la droite et arrête-toi à la **CALLE** (8) de la plage du Gouverou. Si tu fais le circuit des matelots, retrouve la suite des instructions dans le baracotable ci-contre. Simon, dorsuis le sentier.

ne néglige pas les **TABLES** (9) et contemple la mer. Environ 150 pas après les tables sur le sentier littoral, tourne à gauche dans le premier petit chemin qui monte, et qui t'amène à traverser les buissons. Après les trois maisons aux palissades blanches (que tu laisses sur ta gauche), tourne à gauche, traverse la route et engage toi dans l'« allée verte ». Face au numéro 24 de l'allée verte tourne à droite. Marche 50 m et engage toi dans le petit sentier caché entre les haies. Au bout du sentier, prends à droite jusqu'au **PANNEAU** (10) "impasse de Kerguétzoc". Prends à gauche jusqu'au stop, tourne à droite et enfins à gauche au carrefour. Te voilà revenu au point de départ.

## Sentier des matelots

Le circuit commence au rond point de la rue de Porscave. Engage toi dans l'impasse des roches et tout au fond, déniche un petit sentier qui descend. Laisse pour l'instant le chemin que tu trouves sur ta gauche, continue une dizaine de mètres et suis l'indication du **LAVOIR** (3) de Kerludu. Reprends maintenant le sentier des capitaines à partir du point (3) et reviens à ce circuit une fois que tu auras atteint le point (8).

Tu dois maintenant quitter la **CALLE** (8) du Gouverou et revenir légèrement sur tes pas tourner le dos à la mer et prendre la "rue des embruns". Suis la route ; virage à gauche virage à droite, dernière montée et te voilà revenu au point de départ.

