



Explore nos trésors cachés



**Coeur
de villages**

Itinéraires thématiques
en Porte de Maurienne

Pars à l'aventure !

Rends-toi au coeur de chaque village pour réussir les jeux qu'Amédée et ses petits-enfants, Paul et Manon, ont créés pour toi dans ce carnet. Pour jouer, tu devras observer autour de toi et parfois t'aider des mobiliers marqués de ce symbole :



Si tu trouves les bonnes réponses, cours vite récupérer ta récompense à l'Office de tourisme à Aiguebelle.

Tu peux découvrir les villages et réaliser les jeux dans l'ordre que tu souhaites !

N'oublie pas de partir avec un crayon pour noter tes réponses !



Office de Tourisme Porte de Maurienne
Grande Rue - 73220 AIGUEBELLE
04 79 36 29 24
info@portedemaurienne-tourisme.com
www.portedemaurienne-tourisme.com

Aiguebellep.6

P Place du marché

Aitonp.12

P Fort d'Aiton

Argentinep.15

P Mairie

Bonvillaretp.18

Chef-lieu **P** Église

Bonvillaretp.23

Les Combes **P** Chapelle

Epierrep.26

P Église

Montgilbertp.30

P Église

Montsapeyp.32

Chef-lieu **P** À la sortie du village

Montsapeyp.34

Tioulévé **P** Parking de Tioulévé

Randensp.35

P Mairie

**Saint-Alban-
d'Hurtières**p.37

P Mairie

**Saint-Georges-
d'Hurtières**p.42

P Aire de pique-nique

Saint-Légerp.46

P Église

**Saint-Pierre-de-
Belleville**p.52

P Mairie

Rejoignez chaque village en voiture, puis suivez le parcours piéton indiqué sur la carte touristique.



Coeur de villages

Itinéraires thématiques en Porte de Maurienne



« Utilise la carte touristique Coeur de villages et les panneaux d'accueil au centre des villages pour trouver plus facilement sur place les équipements dont tu as besoin pour jouer. »

- Secret défense
- Nos trésors cachés
- Contes et légendes de l'eau
- Petite histoire des mines



Aiguebelle

P Place du marché
Temps de parcours et de jeu : 45 min
Dénivelé : Aucun

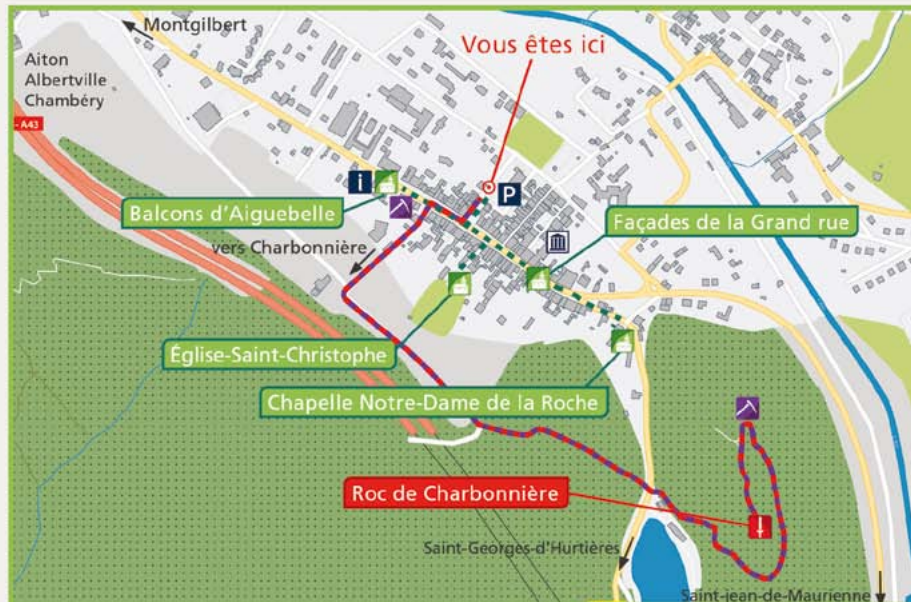
« Voici le blason d'une famille autrefois très importante à Aiguebelle.



Page 11, recompose le nom de cette famille en te rendant devant chaque bâtiment indiqué sur la carte ci-dessous. Tu trouveras au sol les 7 lettres du nom que tu cherches, sur de petits médaillons.»

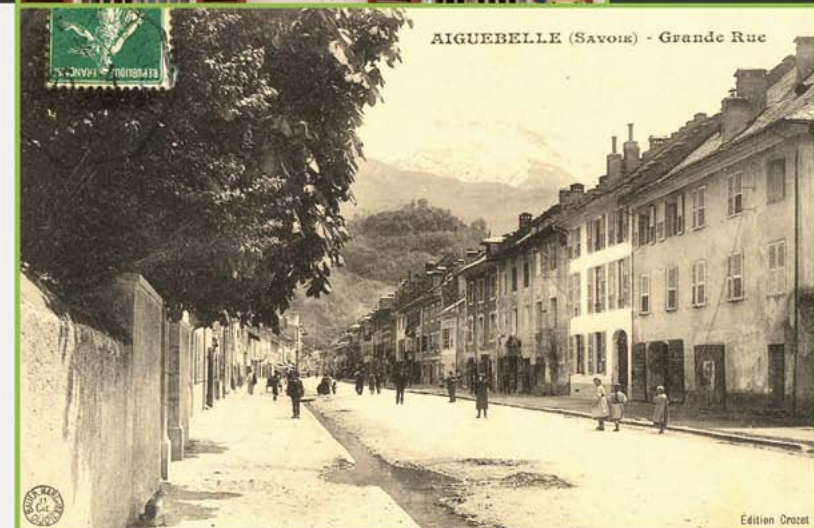


Cette famille gouverna la Baronnie d'Aiguebelle entre 1590 et 1745. Elle acheta le fief au duc de Savoie pour 10 000 écus d'or, et marqua ainsi la fin de la présence de la maison de Savoie à Aiguebelle.



1. Hôtel du Soleil

Inscris ici la lettre que tu as trouvée.



Au carrefour de la Combe de Savoie et de la Maurienne, Aiguebelle comptait autrefois de nombreux hôtels et ses foires attiraient toute la Savoie rurale. Pour les foires de saint Claude (6 juin) et de la saint Martin (12 novembre), on enregistrait jusqu'à 100 wagons de marchandises. Aujourd'hui, le marché du mardi matin attire toujours de nombreux visiteurs.

Jeu 1

2. Maison



La lettre que tu as trouvée.

Cette maison date du XIX^e siècle. Au milieu de ce siècle les communes d'Aiguebelle et Randens décident de réparer le pont Sainte-Catherine qui les relie. Les deux communes ne formaient autrefois qu'une seule paroisse, dont Randens s'est détachée en 1738.

3. Office de tourisme



Cette maison, autrefois plus grande, appartenait à la puissante famille Charbonneau qui y donnait des fêtes somptueuses. Les princes de la Maison de Savoie y logèrent, de même que le roi français Henry IV et son général Sully, lors de la prise du Roc de Charbonnière.

Pour un pique-nique en hauteur, pourquoi ne pas vous rendre à Charbonnière (1h30 aller-retour) et découvrir son histoire avec les parcours « Secret Défense » et « Petite histoire des mines » ?

La lettre que tu as trouvée.

4. Église Saint-Christophe



La lettre que tu as trouvée.

L'église abrite le caveau de la famille dont nous recherchons le nom !
Vous trouverez + d'infos sur le mobilier devant l'église.

Jeu 2

Avant de continuer le jeu 1, voici un nouveau défi pour toi. Trouve la date de réalisation de ce Christ de Pitié (sur le panneau d'information devant l'église), et donne-moi l'âge de la statue :

- ☐ 100 ans
- ☐ 300 ans
- ☐ 500 ans



« Elle est beaucoup plus vieille que moi ! »



5. Maison

Cette maison possède un beau balcon du XVIII^e siècle. Comme de nombreux balcons de la rue, il a été forgé localement, lorsque les mines, les fours et les forges faisaient travailler une grande partie des habitants de la vallée. Pour tout savoir, lancez-vous sur le parcours « Petite histoire des mines ».



La lettre que tu as trouvée.

6. L'Hôtel de l'Union

Le motif « lac d'amour » est l'emblème du Comte de Savoie, Amédée VI, dit le Comte Vert. Il rappelle que la ville fut le berceau de la Maison de Savoie, qui a autrefois fortifié le roc de Charbonnière.



Motif « lac d'amour »

La lettre que tu as trouvée.

7. Chapelle Notre-Dame de la Roche

La légende de Saint-Galibert

Construite en 1650, la chapelle est reliée au souvenir de Saint-Galibert. Né à Aiguebelle, et disciple de Saint-Dominique, il aurait été enseveli en 1267 dans l'ancienne église Notre-Dame, qui se tenait ici-même à la place de la chapelle.

La tradition lui prête plusieurs miracles. Mort, son culte se répandit dans la contrée et de nombreux ex-voto lui auraient été dédiés (offrandes faites en remerciement d'une grâce).



La légende raconte que son corps serait resté intact dans la mort. Pour le vérifier, une nuit de l'année 1725, quatre bourgeois de la ville s'enfermèrent dans la chapelle et creusèrent jusqu'à trouver le corps, effectivement en parfait état.

Il se dit aussi qu'à la Révolution, seul le chœur où était enseveli le saint fut préservé et qu'il abrita des chevaux. Une nuit, les bêtes s'agitèrent tellement qu'un officier, furieux enfonça son épée dans le sol, d'où il la retira toute ensanglantée.

La lettre que tu as trouvée.

Reporte, dans l'ordre, les 7 lettres que tu as trouvées.

Voici le nom des anciens barons d'Aiguebelle :

Jeu 3

Aiton

P **Fort d'Aiton**
Temps de parcours et de jeu : 30 min
Dénivelé : 20 mètres

Rends-toi à la table de lecture du paysage, avant l'entrée du fort, et observe bien la vue et le panneau.
 Comment s'appelle le massif montagneux en face de toi :

- ☐ La Chartreuse
- ☐ Les Bauges
- ☐ Belledonne

Jeu 4

Entre dans le fort et observe-le. Des appartements ont été construits au-dessus du fort il y a quelques années. Mais auparavant l'aspect du fort était bien différent. Sauras-tu le reconnaître parmi ces photos ?



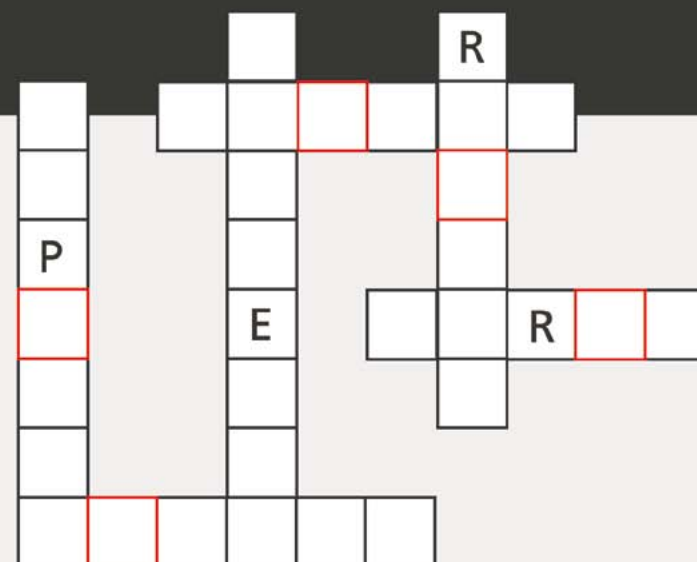
Jeu 5



« Je ne travaille plus dans les champs depuis longtemps, mais j'ai des amis qui possèdent encore quelques vignes sur Aiton.
 Va vite faire la connaissance de l'un d'entre eux en face de l'église : trouve le mobilier comprenant ce symbole



et complète la grille à partir des mots indiqués en gras sur le panneau.»



Devine ensuite le mot caché en utilisant les lettres des cases rouges :

À quel saint se vouer ?

Ces deux tableaux, dans l'église d'Aiton, représentent des saints.

Pour savoir qui est qui, aide-toi du mobilier devant l'église. Tu découvriras qui sont ces deux personnages et tu pourras les reconnaître grâce aux objets qu'ils tiennent dans leurs mains : épée, évangiles, clef.

Relie les tableaux avec le bon saint :



1



2

Saint-Laurent ☐

Saint-Paul ☐

☐ Saint-Pierre

☐ Saint-Dominique

Argentine

P

Église

Temps de parcours et de jeu : 45 min

Dénivelé : 10 mètres

« Grand-père s'est trompé en dessinant le porche d'Argentine. Approche-toi de l'église et entoure les erreurs sur le dessin. »



Pour en savoir plus sur l'église, découvrez le mobilier portant ce symbole devant l'église.



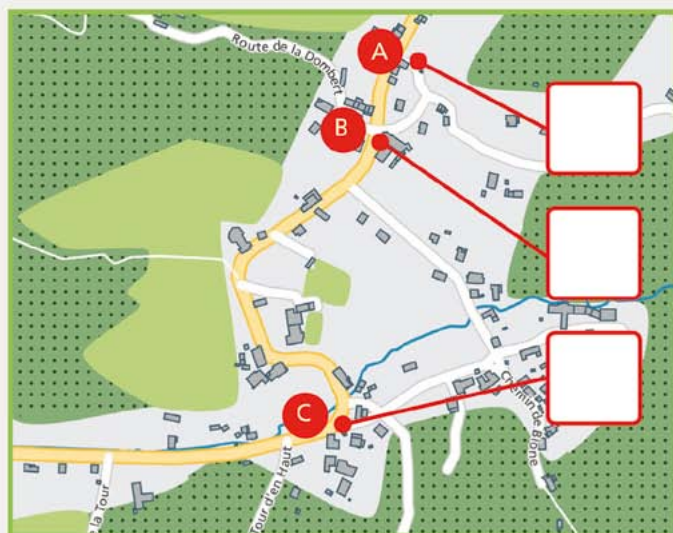
Jeu 8

Amédée voudrait se rendre à l'oratoire d'Argentine mais il ne se souvient plus bien où il se trouve. Visite le village et aide-le à replacer les patrimoines religieux sur la carte, en indiquant leur numéro dans les carrés blancs.

Un oratoire est un monument voué au culte d'un saint ou d'une sainte.



À quel(le) saint(e) est voué l'oratoire d'Argentine ?



Poursuis ta visite près de l'église pour répondre aux deux questions qu'Amédée pose à ses petits-enfants :

Jeu 9

La tour de l'évêque

« A quoi servait l'ancien château des évêques, dont il reste la tour dans le cimetière à gauche de l'église ? »

Vestiges de l'ancien château mairie d'Argentine.



- ☐ A. C'était une prison
- ☐ B. Il servait de forteresse
- ☐ C. On y baptisait les Princes de Savoie
- ☐ D. Il symbolisait le pouvoir des évêques
- ☐ E. On y stockait les impôts du royaume

Jeu 10

Le four à pain

« Comment les paysans payaient-ils autrefois le meunier qui faisait la farine à partir de leur blé ? »

1 bonne réponse : aide-toi de la vignette sur le four à pain au bout du parking.



Entrez au **musée du Félicien**, vous verrez comment moi, comme mes parents et bien d'autres, on vivait autrefois dans la Basse Vallée de Maurienne.

- ☐ A. Avec des deniers d'Aiguebelle
- ☐ B. Avec du minerais de fer et du charbon de bois
- ☐ C. Avec une partie de leur farine

73220 ARGENTINE
04 79 44 33 67
www.museedufelicien.com

Bonvillaret

P

Sous l'église

Temps de parcours et de jeu : 45 min

Dénivelé : 20 mètres

« Aujourd'hui je suis trop fatigué pour jouer. Allez plutôt voir Mme. Demonaz et M. Favre, ils auront sûrement des défis pour vous ! »



Trouve la borne interactive marquée de ce symbole derrière l'église et répond au quizz.

Inscris le score que tu auras obtenu ici



Dans le village

Si tu n'es pas trop fatigué, faisons un petit jeu de piste. Suis le parcours inscrit sur le plan de la page suivante et trouve les bonnes réponses :



1. Une des anciennes amies d'Amédée vous attend près de la maison voûte. Trouve le message qu'elle y a laissé et écris son nom ici :

2. Continue ton chemin jusqu'au four à pain et compte le nombre de greniers en bois que tu croises :

Ouvre bien l'oeil près de la maison voûte !



3. Au four à pain, complète bien la recette de matefaim pour pouvoir refaire chez toi cette spécialité que mangeaient beaucoup les paysans :

Temps de préparation : 10 minutes

Temps de cuisson : 5 minutes

Ingédients (pour 4 personnes) :



g de lard



cuillère(s) à soupe de farine



dl de lait



oeufs



g de fromage (comté, gouda, gruyère)

1 pincée de sel et poivre



1. Coupe le lard en fins lardons et fais-les fondre à la poêle.

2. A côté, mélange la farine avec le lait. Ajoute les oeufs, une pincée de sel et de poivre, le fromage, et bats le tout en omelette.

3. Verse ce mélange sur les lardons et fais le cuire dans la poêle, en remuant sans arrêt jusqu'à ce que les oeufs soient pris.

À manger chaud !

Circuit des vignes et coteaux

Profitez du *circuit des vignes et coteaux* qui commence sous l'église, en face de la fontaine, pour partir à la découverte des vignobles encore existants sur les coteaux.

Durée : 4h

Distance : 6 km

Dénivelé : 250 m

Suivez les panneaux de signalétique et le balisage jaune sur fond vert.



- Circuit des vignes et coteaux
- Parcours Nos trésors cachés
- Sentier des Combes



Le travail des vignes

Manon voudrait savoir comment s'appellent les bâtiments au milieu des vignes, permettant de stocker les outils et de conserver le vin.

Pour lui répondre trouve ce panneau au début du parcours et complète cette phrase avec ce qui est écrit dessus :



« Ces chemins traversent les anciennes vignes, de Randens et Bonvillaret. »

Quelques sont encore utilisés. Respectez les lieux. »

La forêt

En marchant, Amédée apprend à ses petits-enfants à observer la forêt. Regarde autour de toi pour savoir ce qu'ont appris Paul et Manon. Coche la bonne réponse :

« Les arbres sont bien minces, il devait encore y avoir des cultures et des vignes il n'y a pas si longtemps ».

« Les arbres ont eu le temps de pousser et la forêt est entretenue, certainement que le bois est exploité ».

« Les arbres sont bien grands et forts, la forêt doit être là depuis des siècles ».



Bonvillaret Les Combes

P À côté de la chapelle
Temps de parcours et de jeu : 20 min
Dénivelé : aucun

La chapelle

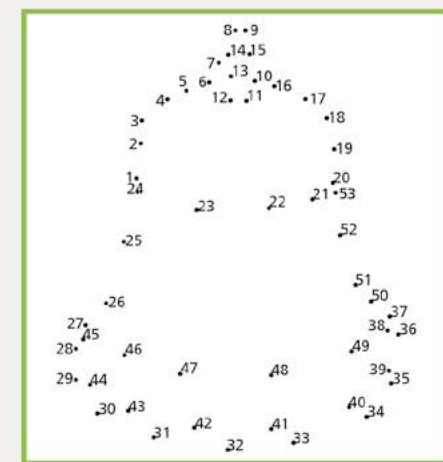
Voici la belle chapelle des Combes.



Elle date de 1606. Plusieurs fois reconstruite, elle est dédiée à Saint-Bernard de Menthon, le patron des alpinistes, des voyageurs et des habitants des Alpes. Aujourd'hui, une messe est toujours célébrée début juillet aux Combes.



Relie tous les points du dessin, dans l'ordre, pour connaître l'élément de la chapelle classé Monument Historique :



Le four à pain

À proximité de la chapelle, trouve le four à pain du hameau.
Lis la petite vignette, tu sauras combien de fours compte le village de Bonvillaret :



2. Dans cette maison d'anciens objets peuvent encore témoigner de la vie et des travaux d'autrefois.

Associe chaque objet de la photo avec le bon nom :

- ☐ A. Baratte pour battre le beurre
- ☐ B. Rouet, pour filer la laine
- ☐ C. Ski, pour se déplacer l'hiver
- ☐ D. Hotte, pour transporter le foin

La maison Cordel

Maintenant, reviens sur tes pas et va vite voir cette ancienne maison :



1. Quelle construction se tient à la droite de la maison ? Coche la bonne case.

☐ Un grenier

☐ Une fontaine

☐ Un cellier



« Les soirées d'hiver étaient bien occupées : filer la laine, battre le beurre, reprendre les chaussettes. Pas besoin de télé ! »

Jeu 16

Épierre

P

Église

Temps de parcours et de jeu : 1h30

Dénivelé : aucun

L'église

Approche-toi de la porte de l'église et observe les décorations métalliques. Coche les photos des deux éléments qui sont représentés sur la porte :



Vigne et raisin



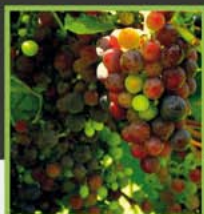
Pomme de pin



Chataignier



Épis de blé



Jeu 17

La fontaine

Trouve les 4 erreurs que Manon a faites en dessinant la fontaine d'Épierre.



Jeu 18

Rue de la mairie

Amédée est très connu à Épierre, dans la grande rue tout le monde lui parle. Mais avec sa mémoire qui flanche, il ne suit pas toujours la conversation. À toi de l'aider !

Dans la rue de l'église, cherche les trois silhouettes, avec ce symbole



1. Devant la mairie, un important personnage lui parle de son commerce. Mais quel est donc le métier de ce notable ?



Médecin



Vendeur de chevaux



Propriétaire minier

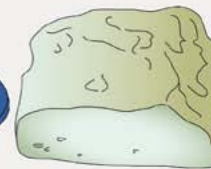
2. Quelques mètres plus loin, c'est au tour d'un paysan de lui parler de la traite du matin et des bons produits qu'il fait avec le lait. Mais à quoi peut bien ressembler le «**sérac**» dont n'arrête pas de parler le paysan ? Coche le bon dessin.



A ☐



B ☐



C ☐



D ☐

E ☐

3. Juste en face, c'est au tour d'un voyageur de l'interpeller avec son cheval. Il se rend à Aiguebelle et a hâte d'arriver ; c'est déjà le troisième relais de poste où il change de cheval.

De quel village est parti le voyageur ? Pour le savoir, regarde les relais de poste sur la carte du mobilier.

Indice : c'est le 3^{ème} village en partant d'Épierre et en allant vers Turin.

Place des moulins

Pour aider Amédée à retrouver la mémoire, un mobilier avec des anciennes photos a été installé, sur la place des moulins. Trouve le pour savoir quel fruit Amédée aimait manger en cachette au pied du château :

☐ Des pommes ☐ Des mûres ☐ Du raisin

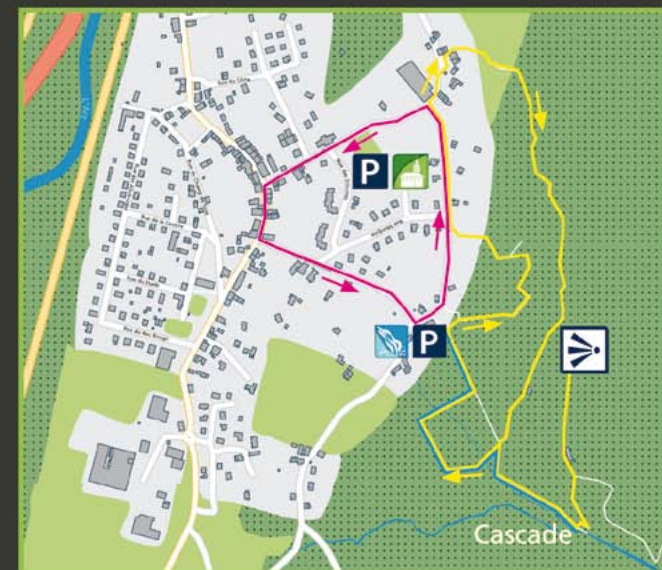
L'ancienne église d'Épierre possédait un joli trésor. Pour le connaître, complète la grille à partir des mots indiqués en gras sur la vignette de l'ancienne église.



Devine ensuite le mot caché en utilisant les lettres des cases rouges

Sentier des Droux

Durée : 2h
Distance : 3,5 km
Dénivelé : 150 m



— Sentier des Droux
— Parcours Nos trésors cachés
— Parcours Contes et légendes de l'eau

Paul voudrait savoir dans quel bois d'arbre il pourrait se sculpter un joli écureuil. Trouve les totems explicatifs le long du sentier et associe chaque arbre avec le bon objet.



Paul doit utiliser du

Montgilbert

P

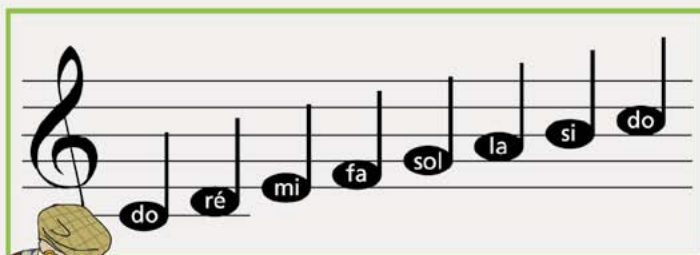
Église

Temps de parcours et de jeu : 20 min

Dénivelé : aucun

L'église

Amédée a dessiné les notes des trois cloches de Montgilbert sur le panneau devant l'église. Trouve-le et utilise la gamme ci-dessous pour compléter le livret :

Note de la
cloche 1
Note de la
cloche 2
Note de la
cloche 3


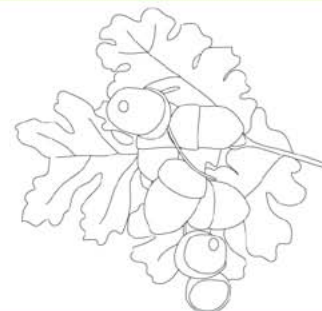
« Aujourd'hui pas d'histoire
mais un peu de musique ! »



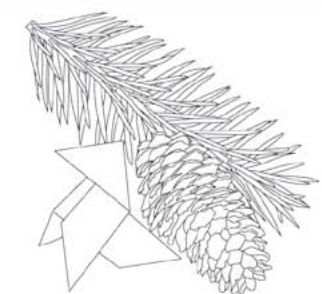
Le travail du bois

Lorsqu'Amédée était jeune, il y avait beaucoup moins d'arbres sur la montagne. On utilisait le bois pour beaucoup de choses.

Aide-toi du mobilier derrière l'église pour répondre au carnet et utilise les dessins pour associer les cubes du mobilier !



A. Je permets de faire des constructions solides, des meubles ou des charpentes, je suis :



B. Avec la couleur de mon bois on me choisit souvent pour faire de la pâte à papier, ou des emballages, je suis :



C. Avec mon bois on peut fabriquer de petits objets et des ustensiles, je suis :

Montsapey

Chef-lieu

P

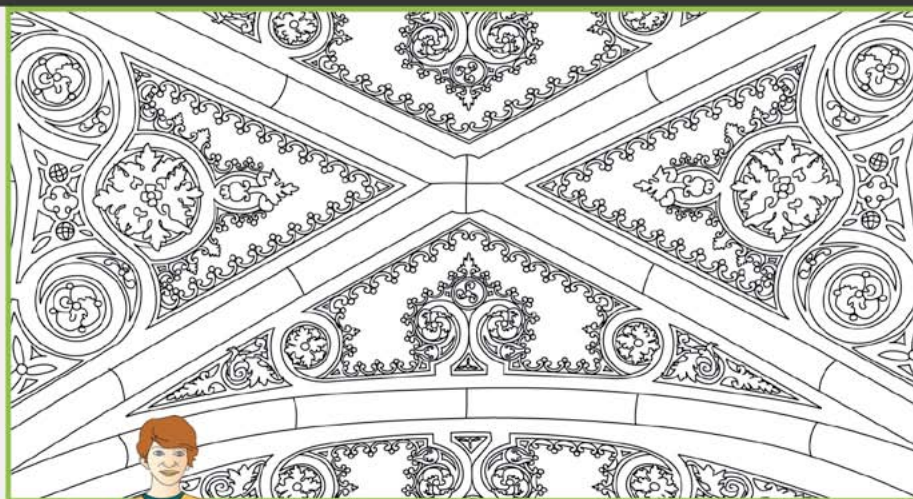
Église

Temps de parcours et de jeu : 1h30

Dénivelé : 10 mètres

L'église

L'église de Montsapey est la plus colorée ! Regarde les photos sur le mobilier devant l'église et colorie le plafond de l'église.



« À la Chapelle, tu n'auras rien à compléter dans le livret, mais des jeux t'attendent ! »

Le four à pain

Amédée fait les meilleures tartines de confiture ! C'est grâce à sa recette de pain. Complète-la avec les indications de la vignette, fixée sur le four à pain du chef-lieu :

Ingrédients :

☐ g de farine T55 minimum

☐ cl d'eau

20 g de levure de boulanger

1 cuillère à café de sel

1 pincée de sucre



Délayez la levure et le sucre dans un peu d'eau. Attendez 15 min, ajouter le reste d'eau et battez au fouet. Ajoutez la farine puis le sel et mélangez à la main.

Pétrissez la pâte pendant 15 min : étirez la boule de pâte avec la paume de la main, refaites une boule, pivotez d'1/4 de tour, étirez-la de nouveau, etc. Laissez lever la pâte au chaud pendant 3h, dans un saladier huilé et/ou fariné, recouvert d'un torchon humide ou d'un film plastique. La pâte doit doubler de volume.

Dégonflez la pâte en appuyant avec la paume de la main en chassant l'air contenu dedans, sans exagérer. Donnez une forme de disque à la pâte puis repliez les extrémités du disque vers le centre, les unes sur les autres, en essayant d'emprisonner un maximum d'air.

Mettez la pâte sur la plaque du four recouverte de papier sulfurisé qui servira à la cuisson.

Laissez lever la pâte 2h.

Creusez des entailles sur le dessus de la pâte et cuisez-la dans un four très humide. Faites cuire le pain 30 min à 240° puis 15 min à 200°.

Montsapey

Tioulévé

P *Parking de Tioulévé*
Temps de parcours et de jeu : 10 min
Dénivelé : aucun

Le costume traditionnel

Amédée a trouvé de vieux habits dans une malle du grenier.
 Prends-toi en photo avec le passe-tête près du départ du sentier de randonnée !

Quel est le costume traditionnel de Montsapey ?



Poursuivre votre découverte :

Le circuit « **Nature et Souvenir** » : promenade familiale qui vous raconte la dure vie des habitants de Montsapey.
 1h - 120m de dénivelé.

Randens

P *Parking de la mairie*
Temps de parcours et de jeu : 40 min
Dénivelé : aucun

L'église



1. Une église peut en cacher une autre.
 Observe bien l'église devant, derrière et sur les côtés et retrouve les éléments architecturaux de l'ancienne église.

Quel est l'intrus parmi ces photos ?

2. Le platane de Sully.

Le platane devant l'église aurait été planté par le général Sully qui prit d'assaut la forteresse de Charbonnière à Aiguebelle, en 1600.
 Cherche son portrait près de l'arbre.

Quelle particularité physique avait-il ?

- ☐ A. Il était chauve avec une grande barbe
- ☐ B. Il avait perdu un oeil pendant une bataille
- ☐ C. Il avait d'immenses oreilles

Voûte de la Prévôté

Les traces du passé sont bien cachées à Randens. C'était pourtant autrefois une paroisse importante, qui accueillait les chanoines de la collégiale Sainte-Catherine.

Le fondateur de la collégiale t'attend d'ailleurs près d'ici, pour te parler d'une terrible tragédie. Suis les indications d'Amédée pour le trouver.



« Depuis l'église, tourne le dos à la porte et prend la rue du lavoir. Tu trouveras la personne que tu cherches près de la voûte de la Prévôté. »

Utilise cette grille de chiffre romain pour déchiffrer la date que l'évêque te demande de trouver :

I	II	III	IV	V	VI	VII	VIII	IX		
1	2	3	4	5	6	7	8	9		
X	XX	XXX	XL	L	LX	LXX	LXXX	XC	C	
10	20	30	40	50	60	70	80	90	100	
D	DC	DCC	DCCC	CD	M					
500	600	700	800	900	1000					

Saint-Alban d'Hurtières

P

Parking de la mairie

Temps de parcours et de jeu : 2h

Dénivelé : 100 m

L'église

Saint

1. A quel saint se vouer ?

Trois saints sont représentés (peinture et statues) au-dessus de l'autel de l'église : Saint-Alban, Saint-Pierre et Saint-Sébastien.

Si Saint-Alban est à gauche de Saint-Sébastien et que Saint-Sébastien n'est pas à côté de Saint-Pierre, quel saint se trouve au milieu ?



2. Que tient Saint-Pierre dans sa main ?

- ☐ A. Un arc
- ☐ B. Une épée
- ☐ C. Une clé

Pour répondre, observe les photos sur le mobilier portant ce symbole à côté de l'église.



Jeu 29

Le point de vue

La table de lecture du paysage, derrière l'église, t'aidera à compléter le nom des sommets que Paul et Manon ne connaissent pas.



Jeu 30

La maison à jambes

Paul et Manon veulent savoir à quoi ressemble la maison à jambes de Saint-Alban. Trouve-la vite et lis les explications d'Amédée sur le panneau près de l'église et explique-leur la particularité de cette maison.

- ☐ **A.** Elle repose sur de longues poutres en bois, posées sur des pierres plates que l'on pouvait repositionner.
- ☐ **B.** Elle possède deux grandes colonnes soutenant une arche en pierre.
- ☐ **C.** Elle est démontable pour pouvoir la transporter dans les alpages.

Jeu 31

Les croix

Il y a plus de 50 ans, une mission religieuse a élevé des croix à l'entrée de chaque hameau du village. Combien cela fait-il de croix ? veut savoir Amédée.

Pour lui répondre :

1. Trouve la croix en face de la maison à jambe, de l'autre côté de la route au dessus de la mairie.
2. Additionne les trois derniers chiffres de la date inscrite dans le bois.

Croix



La chapelle de la Salette

Quelle est la chapelle de Saint-Alban ?



Amédée t'a préparé un jeu de Memory près du temple de Saint-Alban. Fais une partie, puis trouve l'intrus parmi les photos de la page suivante : laquelle n'a pas été prise à Saint-Alban ?

Le quizz des Hurtières

Cette fois-ci, Amédée a voulu poser ses questions à tout le monde, directement sur le mobilier du village. Trouve les réponses et reporte les ici :

Question n°1

Question n°2

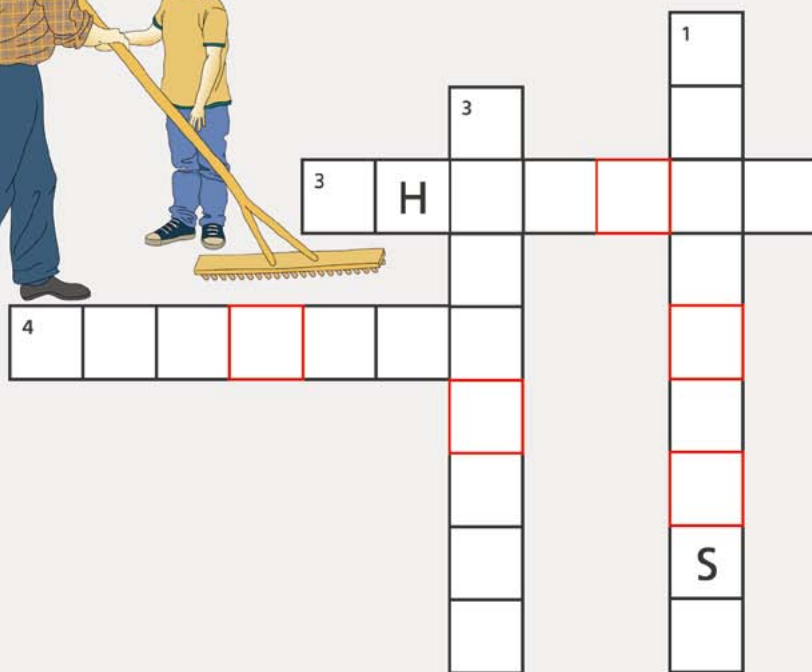
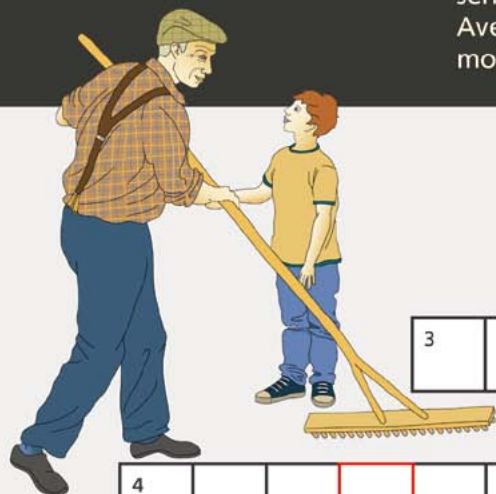
Saint-Georges d'Hurtières

P

*Parking aire de pique-nique
Temps de parcours et de jeu : 1h15
Dénivelé : aucun*

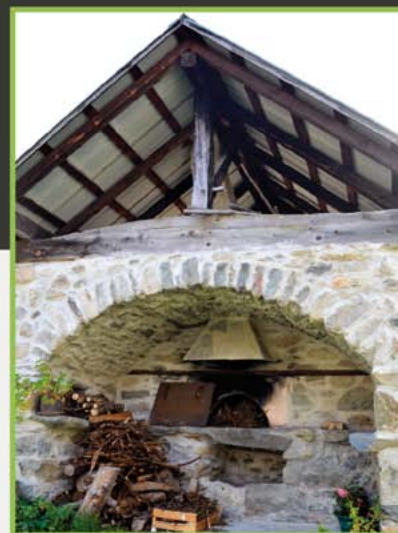
Le sentier des cultivateurs

Tous mes vieux outils sont exposés au sentier des cultivateurs. Avec leur nom, complète la grille de mots-croisés.



Le four à pain

Reconnais-tu le four à pain de Saint-Georges au bout du sentier des cultivateurs ?



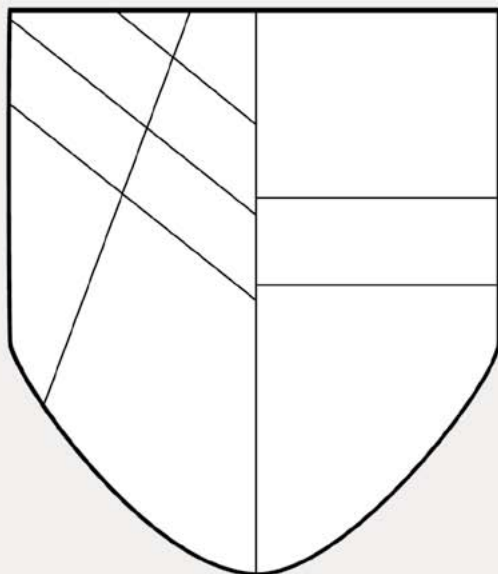
Optez pour une découverte plus sportive de Saint-Georges-d'Hurtières avec le parcours de santé ! Accès : sous la mairie.

Le château et l'église

Une importante famille possédait autrefois un château sur Saint-Georges.

1. Trouve le nom de cette famille sur le pupitre derrière l'église :

2. Le blason de cette famille est reproduit dans les vitraux de l'église.
Découvre-le sur le mobilier rotatif devant l'église et redessine-le ici :



Invente ici ton propre blason :



Le point de vue

Lequel de ces sommets n'est pas visible depuis Saint-Georges, derrière l'église ?



Saint-Léger

P *Parking de l'église*
Temps de parcours et de jeu : 2h30
Dénivelé : 30 mètres

L'église

Amédée aime beaucoup les peintures et les vitraux des églises. Et certaines communes alentours ont des œuvres assez originales.

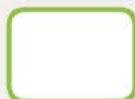
Laquelle peux-tu voir dans l'église de Saint-Léger ? Trouve la réponse sur le mobilier devant l'église.



Les fours à pain

« Saint-Léger a plusieurs fours à pain. Mais pour connaître leur nombre, cette fois tes yeux ne te serviront à rien. »

Utilise le mobilier pour comprendre et résoudre cette énigme.



Fours



Les ressources d'antan

Sur ton parcours, trois mobiliers avec ce symbole te présenteront d'anciennes plantes cultivées à Saint-Léger.



1. Décalle ici le dessin de la plante que l'on cultivait alors qu'elle est très mauvaise pour la santé.

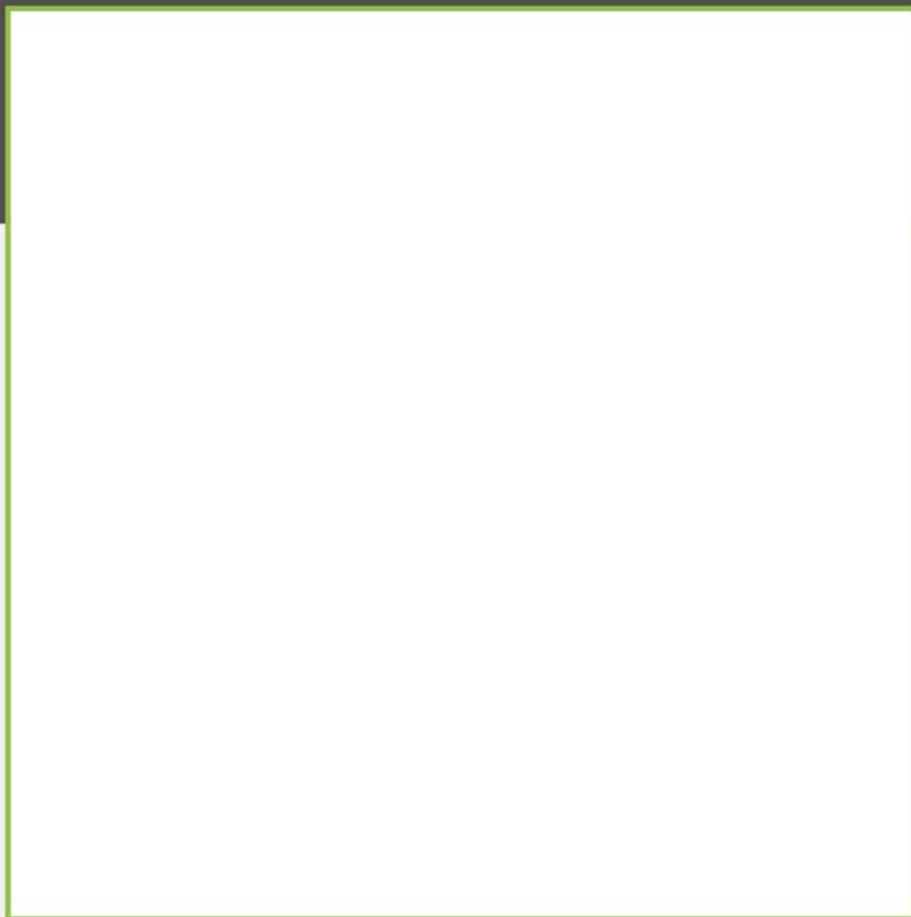
Quel est son nom ?

Pose ton carnet sur la plaque gravée du mobilier et grise ta feuille avec un crayon pour faire apparaître le dessin.

2. Décâlque ici le dessin de la plante qui permet de faire de la polenta.

Quel est son nom ?

Pose ton carnet sur la plaque gravée du mobilier et grise ta feuille avec un crayon pour faire apparaître le dessin.



3. Décâlque ici le dessin de la plante dont les fruits se mangent chauds en hiver.

Quel est son nom ?

Pose ton carnet sur la plaque gravée du mobilier et grise ta feuille avec un crayon pour faire apparaître le dessin.

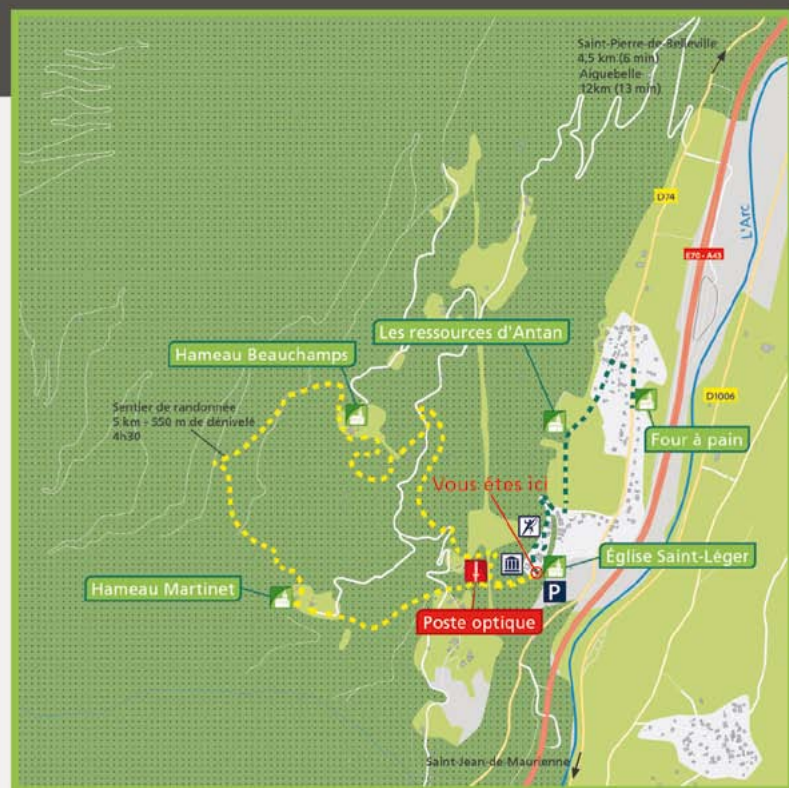


Saint-Léger - Randonnée

Profite encore de Saint-Léger en faisant un tour aux hameaux de Martinet et Beauchamps.

Temps : 4h30
Distance : 5 km
Dénivelé : 550 m

----- Parcours Martinet et Beauchamps
----- Parcours Nos trésors cachés



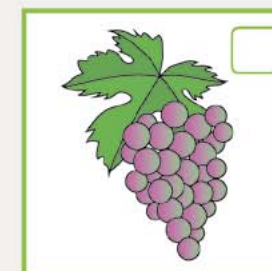
Jeu bonus D

Aide-toi du mobilier dans les hameaux pour savoir ce qu'on y produit ou produisait.
Coche les bonnes réponses.

Hameau Martinet



Hameau Beauchamps



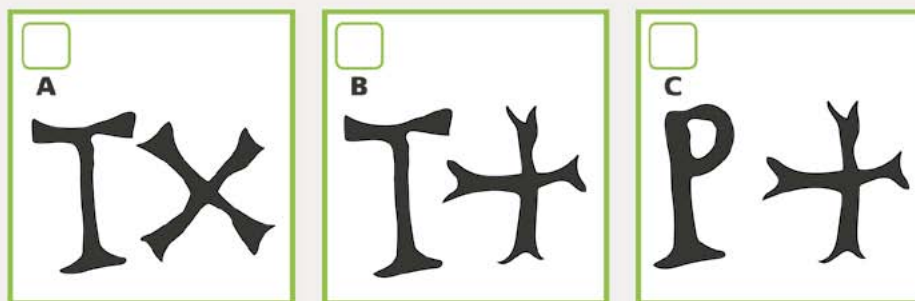
Saint-Pierre de-Belleville

P **Parking de la mairie**
Temps de parcours et de jeu : 15 min
Dénivelé : aucun

Le carillon

Saint-Pierre possède la plus ancienne cloche en fer de France ! On la reconnaît facilement avec son drôle de symbole gravé sur le métal.

Si tu recomposes le puzzle du mobilier devant le carillon, tu trouveras ce symbole :



Il s'agit du symbole des templiers, qui s'implantèrent plusieurs décennies à Saint-Pierre-de-Belleville.

Profitez des autres itinéraires Cœur de villages



Contes et
légendes de l'eau

Chacun des contes se déroule dans un village de Porte de Maurienne. Rendez-vous sur place pour immerger vos enfants dans l'histoire et essayer de démêler la réalité de la fiction : retrouvez les décors des contes, les personnages qui les peuplent et leurs accessoires. Émotions garanties pour toute la famille !

Les contes et légendes de l'eau, c'est aussi l'occasion de passer des moments agréables en famille : promenade au pied des cascades, jeux d'eau, baignade dans les lacs...



Temps d'activité : de 15 min à 2 heures selon le conte



Secret
défense

Plongez dans l'univers militaire des années 1910 avec un parcours interactif où vous serez le propre acteur de votre découverte.

Vous devrez être vigilants et observateurs pour mener à bien une mission des plus stratégiques : vérifier les installations militaires de la Maurienne et réaliser la cartographie de toutes les places fortes entre Aiton et Saint-Léger.

Un jeu grandeur nature à réaliser avec l'application numérique « Cœur de villages ».

Temps de jeu : de la demi-journée à la journée



Petite histoire
des mines

Un homme emblématique vous attend pour vous faire découvrir l'histoire locale du fer : Humbert Grange. Vous ne pouviez

pas trouver meilleur guide : lui et sa famille possédaient toutes les installations minières des Hurtières au siècle dernier. Retrouvez-le aux sept arrêts thématiques qu'il a prévus pour vous entre Aiguebelle et Argentine. Les mobiliers vous plongeront à son époque, en 1880, pour vous dévoiler le travail des hommes, les installations minières et les anecdotes de ce riche passé.

Pour une découverte encore plus complète et vivante, téléchargez vite l'application « Cœur de villages ». Au programme : témoignages, descriptions et animations. À écouter et visionner à chaque arrêt thématique.

Temps de parcours : de la demi-journée à la journée (incluant la visite du Grand Filon).



Notes



Coeur de villages

Porte de Maurienne Tourisme

Grande Rue 73220 AIGUEBELLE

04 79 36 29 24

info@portedemaurienne-tourisme.com

www.portedemaurienne-tourisme.com

Maître d'ouvrage :

Communauté de communes Porte de Maurienne

Conception : Ludéquip

Graphisme : Jacqueline Guillaume

Impression Imp. SALOMON/ROUX - 04 79 64 00 62 - SAVOIE - FRANCE - 19361 - 0316



Communauté de Communes
Porte de Maurienne

Savoie Mont+Blanc
TOURISME

