



Les Chevaliers de l'Häille



Ce carnet de dépis appartient
au(x) Chevalier(s)







Les chevaliers de l'huille

Les chevaliers de l'huille ont régné sur le haut célon pendant des siècles. Généreux et courageux, beaucoup ont obtenu la décoration de « chevalier sans peur et sans reproche » pour savoir si vous la méritez aussi, suivez leurs traces et relevez les 11 défis du parcours.



pour jouer

- Rendez-vous au chalet du Verney et suivez la signalétique pour vous rendre d'un défi à l'autre.
- Pour chaque défi, lisez les consignes du livret et trouvez la réponse grâce au mobilier sur place.
- A la fin du jeu, une dernière énigme vous permettra de trouver le panneau des chevaliers pour vérifier vos réponses et savoir si un chevalier sans peur et sans reproche se cache au fond de vous !

PAGE 3

pour obtenir votre décoration, rendez-vous à l'office de tourisme de la rochette avec votre livret complété.



*Durée du parcours :
environ 3 heures
avec les épreuves.
Dénivelé : 100 m*

*Les marais du
Haut-Gelon sont
des espaces naturels
remarquables
et protégés.
Respectez-les.*

PAGE 4





Le Pontet

vers le col
du grand cucheron

Les Lamberets

P

la côte

Les amieps



Carte de la Chatellenie de l'Huille

Paroisses du Bourget,
du Pontet, de la Table

PAGE 5

Lisez la consigne du premier défi avant
de vous mettre en route



défi 1

Les DONATES



❖ Les Gardiennes du marais

Les marais du Haut-Gelon sont riches en faune et en flore.

Pour pénétrer dans cet environnement préservé vous devez résoudre le défi des trois gardiennes qui protègent le site.



Truite Fario

Ce sont trois belles "libellules" et "demoiselles".

Elles aiment qu'on les admire, et pour vous laissez passer, elles vous demandent de deviner leurs trois noms, si particuliers.

Consigne du défi



- 1- trouvez les trois gardiennes qui se cachent à l'entrée du marais
- 2- déchiffrez l'énigme sur leurs silhouettes
- 3- inscrivez leurs noms sur le liquet

marchez jusqu'au prochain mobilier pour réaliser le défi 2



Marais du Pontet



1- La nymphe au corps de



2- Le cordulégastre



Héron cendré



3- Le caloptéryx

Défi 1

Station de carottage



Le voyage dans le temps

"Vous avez passé l'épreuve des trois gardiennes, mais le marais vous réserve encore bien des surprises. Dans le marais du Bourget, une légende dit qu'une vache se serait enlisée dans une gouille d'eau,



La Table

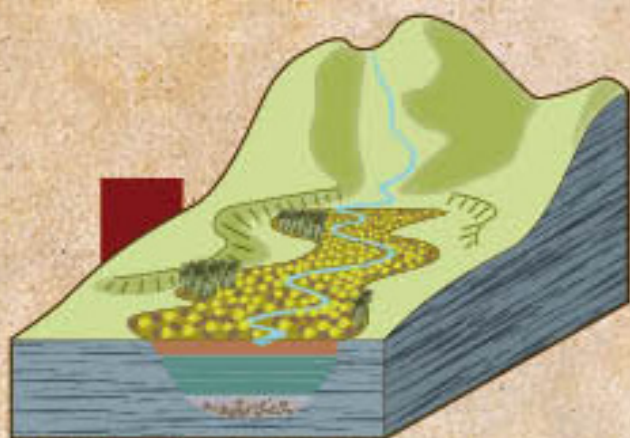
au milieu de la tourbière. Aidez le paysan à l'en sortir. Il vous apprendra à remonter le temps et vous dévoilera le mystère de la formation du marais."

Consigne du défi

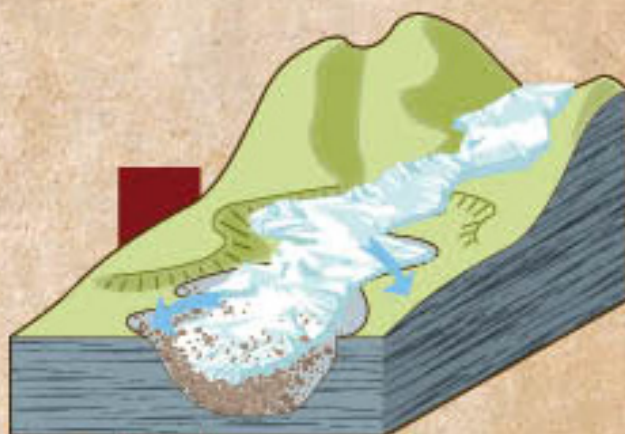


- 1- tournez le volet du mobilier pour dégager la vache de la gouille d'eau.
- 2- observez bien la coupe du sol que vous découvrirez sous la vache.
- 3- en vous aidant des illustrations, numérotez les étapes de la formation du marais, de 1 à 4, de la plus ancienne à la plus récente.

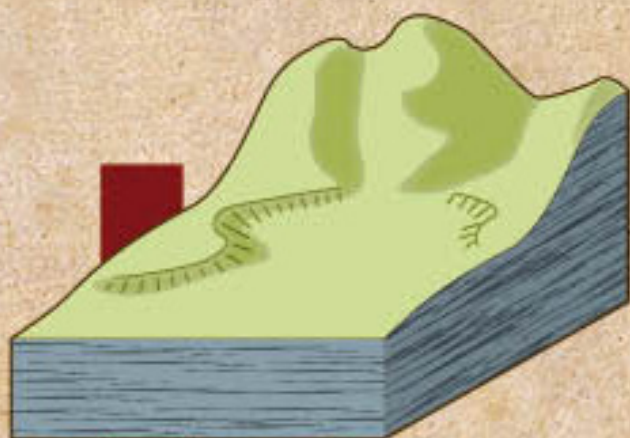
Lisez la consigne du prochain défi avant de vous mettre en route



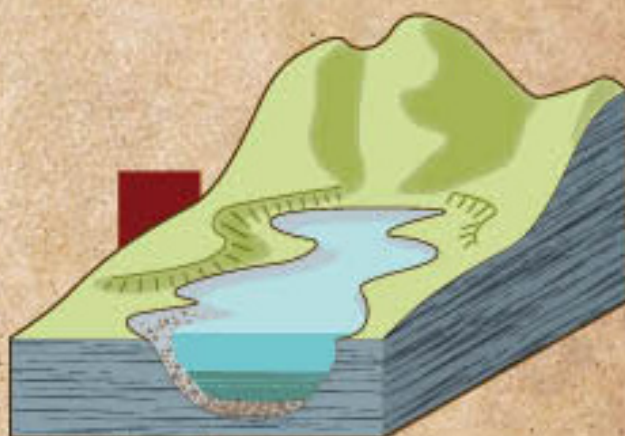
A



D



B



C

PAGE 9

Votre réponse : 1 - 2 - 3 - 4 -

M

défi 3 Les mines



Le Gelon

♦ L'attaque de Lesdiguières

"Preux chevaliers, il est temps de montrer votre bravoure. Nous sommes en 1597 et le duc de Lesdiguières cherche à s'emparer du château de l'Huille, dressé sur le village de La Table.

C'est une des places fortes les plus importantes du duché de Savoie. Le château ne doit absolument pas tomber aux mains de ce dauphinois, à la solde de l'armée française.

Vous devez trouver de quoi forger des armes et des outils pour que la vallée se défende. Il vous faut du minerai, de l'eau et du bois."

Consigne du défi

- 1- chemin faisant trouvez les 3 panneaux sur le bois, l'eau et les mines
- 2- lisez bien les panneaux pour savoir quel minerai était utilisé et à quoi servaient le bois et l'eau.
- 3- faites votre choix entre les 3 propositions du liquet et notez votre réponse.

marchez jusqu'au prochain mobilier pour réaliser le défi 4

proposition 1

Mineral : le fer

Bois : pour avoir du charbon de bois

Eau : pour sa force motrice

proposition 2

Mineral : le plomb

Bois : pour avoir du
charbon de bois

Eau : pour faire
des bains de trempage

proposition 3

Mineral : le cuivre argentifere

Bois : pour faire des coffrages

Eau : pour nettoyer
le mineral

proposition 2

proposition 1

proposition 3

PAGE 11

Quel animal correspond à votre réponse ? :

.....

.....

DEFI 4

EXPLOITATION FORESTIERE



Le Gelon

Le secret des arbres

"Chevaliers, vous avez fait preuve de courage ! Vous-avez réussi à retenir les forces ennemies pendant 1 mois, avec seulement 39 hommes à l'intérieur du château. C'est un exploit, mais malheureusement le duc de Lesdiguières a fini par gagner la bataille, après avoir lancé plus de 80 coups de canon et détruit un grand nombre d'habitations.

Heureusement, le duc de Savoie a réussi à reprendre la place forte dès 1598 ! Mais il faudra attendre encore deux ans avant que Lesdiguières ne renonce au château et cesse de piller le Val Gelon.

Maintenant qu'il est parti, c'est à vous de reconstruire les habitations. Pour cela, vous devez vous fournir en bois et, avant tout, choisir la bonne essence d'arbre."

Consigne du défi

- 1- grâce aux mobiliers découpez les principales essences d'arbres présentes dans le val gelon
- 2- avec les indications sur leurs usages traditionnels et actuels répondez à la question de la page suivante

marchez jusqu'au prochain mobilier pour réaliser le défi 5



*Marais
du Pontet*



Quel arbre utilisait-on principalement au XVI^e siècle
pour construire les habitations ?

Votre réponse :

R défi 5 **estauration du marais**



Marais du Pontet

♦ Le marais du pontet

"Les principales maisons ont été reconstruites, mais ce ne sont pas les seules à avoir besoin de vous. Le marais du Pontet est en bien mauvais état. Un drain a été creusé pour l'assécher et si rien n'est fait, il disparaîtra avec toutes les espèces qu'il abrite. Vous devez remettre le marais en eau pour le sauver."

Consigne du défi

- 1- lisez le panneau pour savoir comment remettre le marais en eau
- 2- remplissez votre verre d'eau dans le puits
- 3- sur le mobilier, appuyez sur la réponse de votre choix tout en versant l'eau par la grille.
- 4- si vous avez juste, vous verrez l'eau monter par la fente du panneau. vous aurez réussi à restaurer le marais !

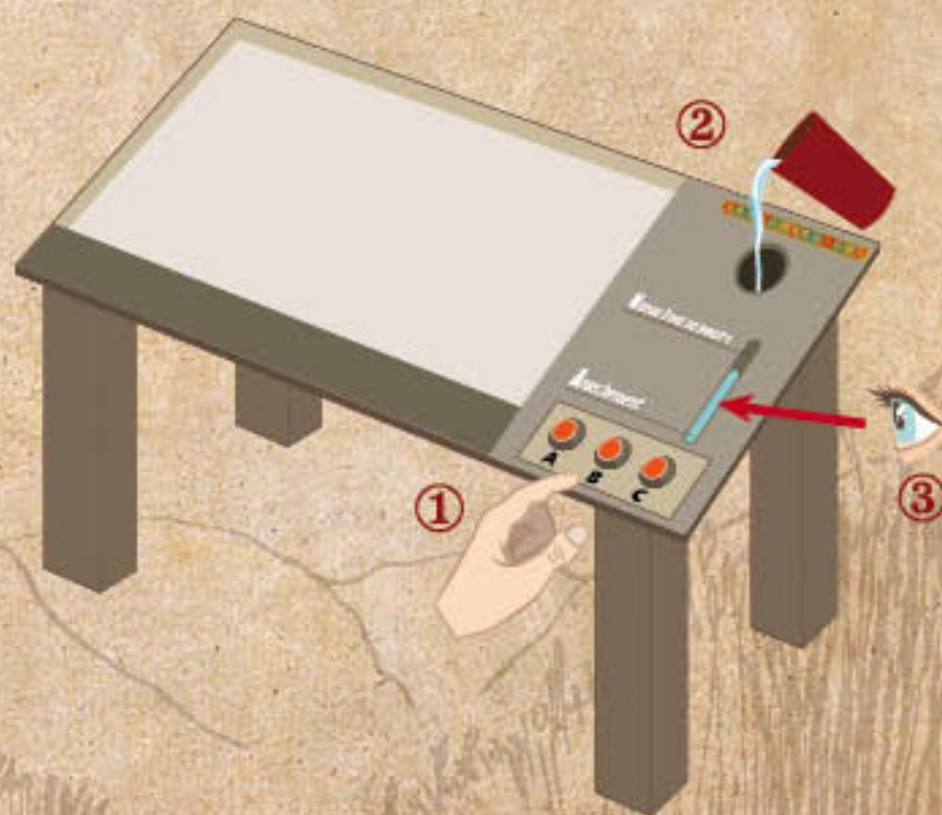
Lisez la consigne du prochain défi avant de vous mettre en route

*Vue aérienne
du marais.*



Comment remettre le marais en eau ?

- En construisant de petits barrages pour relever le niveau d'eau ?
- En détournant des ruisseaux pour apporter plus d'eau ?
- En creusant le terrain pour faire des poches d'eau ?



DEFI 6 Les Plantes remarquables



♦ Le grimoire aux plantes

"Vous prenez bien soin de la vallée, vous êtes sur la bonne voie pour mériter le titre de chevalier sans peur et sans reproche. Mais il vous reste encore du chemin. L'intendant du château de l'Huille

Le Pontet.



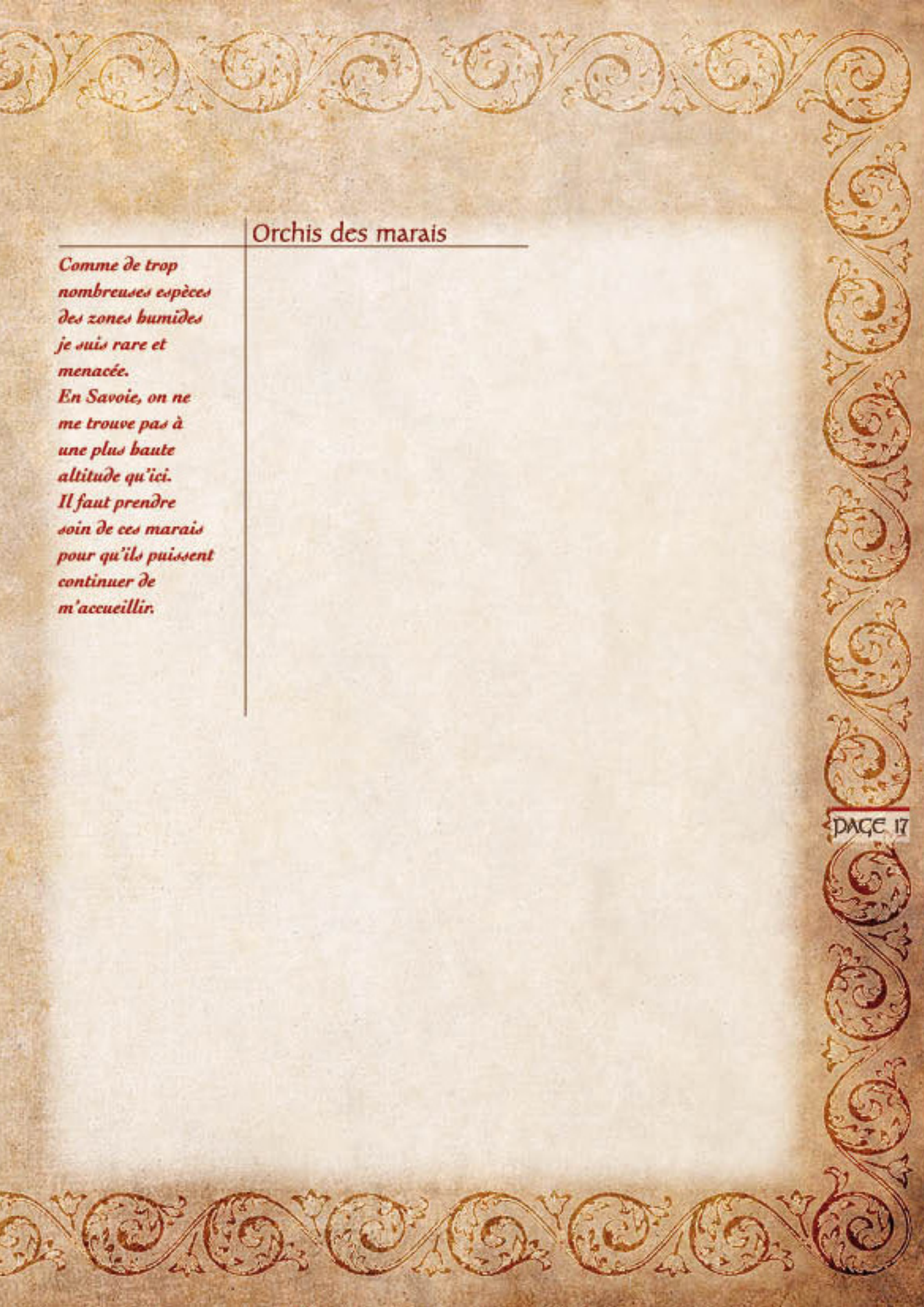
souhaite que vous lui présentiez quelques plantes remarquables pour compléter le grimoire du château."

Consigne du défi



- 1- suivez le platelage du marais pour trouver les 5 plantes remarquables qu'exige l'intendant.
- 2- complétez votre livret avec les informations que vous trouverez sur chaque plante
- 3- pour dessiner les plantes, placez la feuille de votre livret par-dessus la gravure et grisez-en la surface avec votre crayon.
- 4- répondez à cette question :
quelle est la plante la plus remarquable du marais du pontet ?

..... :



Orchis des marais

*Comme de trop
nombreuses espèces
des zones humides
je suis rare et
menacée.*

*En Savoie, on ne
me trouve pas à
une plus haute
altitude qu'ici.*

*Il faut prendre
soin de ces marais
pour qu'ils puissent
continuer de
m'accueillir.*

P Le Défi 6
Les
lantes remarquables

Ophioglosse vulgaire

Consigne du défi

1- on m'appelle
aussi herbe sans
couture ou langue
de

2- je fais partie
de la famille
des



Cirse de.....



PAGE 19

Consigne du défi

1- Je ressemble
à un chardon mais
n'en suis pas un.

P^{défi 6}
Les
Plantes remarquables

Liparis de Loesel

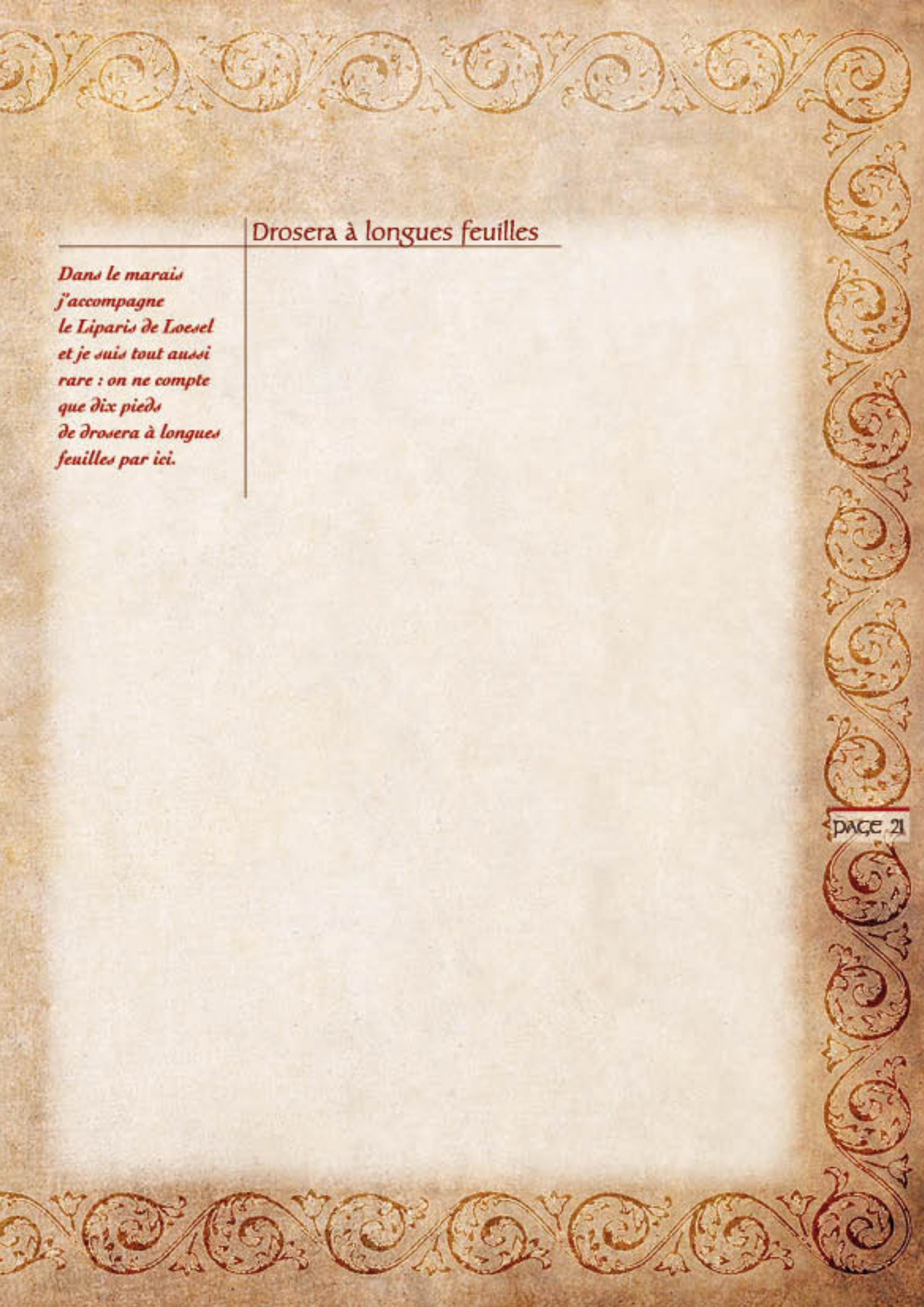
*Je suis une orchidée
très rare et difficile
à observer, car petite
et peu colorée.*

PAGE 20

Consigne du défi

1- reproduire les plantes

Pour dessiner les plantes, placez la feuille de votre livret
par-dessus la gravure et grisez-en la surface avec votre crayon



Drosera à longues feuilles

*Dans le marais
j'accompagne
le Liparis de Loesel
et je suis tout aussi
rare : on ne compte
que dix pieds
de drosera à longues
feuilles par ici.*

P^{sept 6}
Les
Lantes remarquables

Libérez votre crayon !

profitez de cette page pour dessiner les merveilles
qui vous entourent

marchez jusqu'au prochain mobilier pour
réaliser le défi 7

B Défi 7 La Fache



♦ Le temps de la fache

"L'hiver approche et les vaches vont avoir besoin d'herbe pour leur litière. Maintenant que le marais est restauré et les maisons reconstruites, il vous faut aider les éleveurs à remplir les granges. Mais vous ne devez pas récolter n'importe quelle herbe. Une des plantes est particulièrement appréciée, à vous de trouver laquelle et comment la récolter."



Fache dans le marais.

Consigne du défi



- 1- lisez bien les informations du panneau pour découvrir la plante à récolter parmi les trois propositions.
- 2- vous saurez alors quelle méthode utiliser pour la fache - entourez la bonne réponse.

marchez jusqu'au prochain mobilier pour réaliser le défi 8



La blache



Fauche concentrique, du centre vers l'extérieur, pour permettre à la faune de fuir vers l'extérieur



Les roseaux



Fauche en quadrillage, pour faciliter la fauche mécanique



La renouée
du Japon



Fauche en zigzag, en évitant les autres plantes.

R

ichelieu

défi 8



*Soldat ennemi,
français.*

❖ Le siège du château de L'huille

Le duc de Lesdiguières a été chassé en 1601 mais voilà que les français reviennent quelques années plus tard. Cette fois-ci, c'est le cardinal Richelieu, avec le roi Louis XIII, qui entreprend d'envahir le duché de Savoie et de prendre le château de L'Huille. Vous êtes de nouveau chargé d'organiser la défense ! Ce ne sera pas une tâche facile, mais vous avez eu le temps de vous refaire des forces depuis la dernière bataille. Quel sera le dénouement cette fois-ci ?

Consigne du défi

pour répondre aux questions de la page suivante
vous devez combattre un soldat des troupes
françaises.
approchez-vous de lui.

1- faites pivoter le volet pour connaître
l'année de l'affrontement.

2- lisez le panneau pour répondre à la seconde
question

marchez jusqu'au prochain mobilier pour
réaliser le défi 9



En quelle année, le château de l'Huille dû affronter
les troupes de Louis XIII ?

Quelle a été l'issue du combat ?

- Le seigneur de l'Huille et ses hommes repoussèrent les français
- Le siège du château dura plus d'un an avant que le duc de Savoie ne chasse les français
- Richelieu ordonna la destruction complète du château de l'Huille

HANNIBAL

DÉFI 9



Le Gelon

♦ Le passage d'Hannibal

Le château de l'Huille n'a pas toujours existé, mais la vallée a toujours eu besoin de chevaliers forts et courageux. On ne sait jamais... la vallée des Huilles a été longtemps très convoitée par les armées pour traverser les Alpes. Elle permettait d'éviter les grands marécages de l'Isère et de l'Arc, qui occupaient les fonds de vallées avant leur endiguement.

D'ailleurs une stèle relatant le passage légendaire d'Hannibal et de ses éléphants vient d'être retrouvée. A vous de la traduire pour savoir quelle route aurait emprunté Hannibal et en quelle année.

Consigne du défi

- 1- traduisez les mots codés de la stèle grâce à l'alphabet phénicien, et écrivez les sur votre livret.
- 2- grâce à la traduction, choisissez la route qu'aurait suivie Hannibal, parmi les trois propositions de la page 30.
- 3- répondez à la question finale pour valider votre défi

B	G	D	H	W/V	T
K	L	M	N	S	Y
P	S	Q	R		

LOZÈRE
SAUOUEUSE
SAVÉCAUSE
VALLÉE DE L'AGULLE
CAY
COL DU MAYA
CUCIÉMOY
SAUVIETTE
YUID
JOZIMIOY
COL DU PLOIE
CUCIÉMOY
CAVALIÈRE
AOLÈ

H^{Défi 1}ANNIBAL

SOLUTION 1

503 avant Jésus Christ



SOLUTION 2

456 après Jésus Christ



SOLUTION 3

218 avant Jésus Christ



Consigne du défi



1- en quelle année Hannibal a-t-il traversé les Alpes ?

Inscrivez votre réponse :

marchez jusqu'au prochain mobilier pour réaliser le défi 10





Le Château de l'huile

♦ la révolution

"Après le siège du château de l'Huille par Louis XIII et Richelieu, les français n'avaient toujours pas dit leur dernier mot. En 1792, les forces révolutionnaires envahissent de nouveau la Savoie. Elles exigent qu'on leur envoie les cloches des églises pour les fondre et en faire des canons. Mais, à La Table, trois frères ont volé et enterré les cloches pour les garder dans la vallée.

Ces trois frères auraient mérité le titre de "chevalier sans peur et sans reproche".

A vous de retrouver leur nom pour leur rendre hommage."

Consigne du défi

1- à travers la lunette cherchez « l'aiguille » sur laquelle se dressait autrefois le château de l'huile »

2- en orientant la lunette dans la bonne direction, vous découvrirez le nom des trois frères sur la rose des vents.

Lisez la consigne du prochain défi avant de vous mettre en route



PAGE 33

Votre réponse

Les frères :

S **défi 10** **Les** **sources**

♦ La source

"Vous avez sûrement trouvé l'emplacement de l'ancien château, mais sachez qu'il existe une ressource bien plus importante pour la vallée qu'un château fortifié : les sources d'eau. La vallée en possède plusieurs qui permettent d'alimenter les villages en eau potable. Autrefois les sources servaient aussi à bien d'autres usages.

A vous de trouver la source qui vous attend sur votre parcours et de deviner à quoi elle servait encore dans les années 50."

Consigne du défi

1- résolvez le jeu d'association de la page suivante

2- cherchez la source qui se trouve au marais du bourget

3- lisez les indications près de la source pour découvrir son ancienne utilisation

pour savoir si vous méritez le titre de « chevalier sans peur et sans reproche », trouvez le panneau des réponses en déchiffrant le message au dos du liuret.

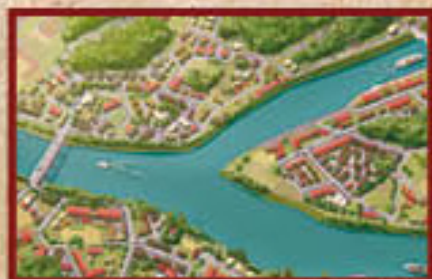
Reliez les mots avec leur définition



Chute d'eau



○ Source



Point de rencontre
de deux cours d'eau



○ Cascade



Lieu de naissance
d'un cours d'eau
qui sort naturellement
de terre



○ Confluence

La source servait autrefois à :

- ☐ se baigner l'été
- ☐ laver le linge
- ☐ faire tourner un moulin

Le panneau se trouve sur
un aigle, près de
la source des Fontaines.

Pour obtenir votre titre de
chevalier sans peur et sans
reproche, rendez-vous à
l'Office de Tourisme avec
votre livret complété.

Office de Tourisme
Coeur de Savoie

Place des Carmes
73110 La Rochette

Tél. : 04 79 25 53 12

tourisme.coeurdesavoie.fr

MAÎTRE D'OUVRAGE



PARTENAIRE ET FINANCEURS



COMMUNES DU BOURGET-EN-HUILE
ET DU PONTET