



## Chante pie et les chemins de traverse

**Thématique du trésor :** Urbain

**Type de cachette :** multicache

**Difficulté :** 2/5

**Durée :** 1 h

**Accessibilité :** Idéal pour les enfants



*Korry gan, c'est quoi cette histoire de pie qui chante ? L'ornithologie n'est pas dans mes attributions ni au programme du jour. On avait dit balade, promenade, pas pie qui chante. Encore un coup de ce chenapan de Panosolec !*



*Arrête de ronchonner Barbobec ! C'est juste un p'tit jeu de mots de korrigan. Chantepie, c'est bien le nom du lieu que tu veux nous faire découvrir, non ?*



*C'est exactement ça ! Comment as-tu deviné ?*



*Chantepie est une ville très attachée à la nature. Et moi j'adooore la nature. Ici les plantes et les fleurs sont à l'honneur. La ville est parcourue de chemins cachés et sentiers dérobés. Tu nous guides ?*

### Etape 1 : Départ (N 48°05.3140000' / W 1°37.2170000')



*Rendez-vous devant la mairie. Tu as raison Panosolec, le nom de Chantepie provient bien du « Chant de la pie », en latin « Cantu Pice ». Remontons au Xè Siècle, voulez-vous ? Une pie chante ! Les premiers seigneurs, les seigneurs des Loges, choisissent de s'installer exactement là où la pie chante. Et hop, le tour est joué ! C'est ainsi que naît la paroisse de Chantepie.*



*La nature fait bien les choses tout de même.*



*Au fil de l'Histoire, Chantepie passe du petit village rural à la commune moderne que l'on connaît aujourd'hui, en périphérie de la métropole rennaise. C'est la 10e ville d'Ile-et-Vilaine avec presque 11 000 habitants. On les appelle les cantepiens.*

### Etape 2 : A fond la musique (N 48°05.3950000' / W 1°37.3690000')



*Alors, on danse... alors on chante...*



*: Vous voilà devant l'école de danse et de musique du Suet. Elle est installée dans l'ancien manoir dit « des petites vendanges ». Il a été construit à l'écart du bourg à la fin du XIXè à proximité de*

terrains où l'on cultivait alors des vignes.



Flash-back sur le passé rural de la commune à la sauce Barbobec.



Jusqu'au début du XX<sup>e</sup> siècle, la population de la ville vit essentiellement des produits de la ferme. Ce n'est qu'après la 2<sup>nd</sup> guerre mondiale que la tendance s'inverse avec le développement urbain de la commune.



**Sur votre gauche, un panneau détaille le parcours artistique de la commune avec ses différentes étapes.**

A quel chiffre ou nombre correspond l'étape "Fontaine de vie" ?

Notez ce chiffre qui vaut A. A = \_\_\_\_\_



Bon les amis, vous chantiez et bien maintenant, il va falloir chercher... Commencez par empruntez ce petit chemin de traverse au fond, à droite de l'école de musique. Attention, ce ne sera pas le seul et on se retrouve à l'énigme suivante.

### Etape 3 : On déraille (N 48°05.3650000' / W 1°37.2260000')



L'une des clés du savoir, c'est d'aller à l'école. Parfois c'est aussi l'une des clés de l'énigme.



Et un rendez-vous avec l'histoire de la commune (clin d'œil).



En face du groupe scolaire des Landes, 3 portions de voie ferrée. Savez-vous à quoi elles servent ?



Déco ? Jardinières ? Aménagements ?



Transports ! Il s'agit d'un vestige une ancienne ligne de tramway à vapeur reliant Rennes à la Guerche de Bretagne (47 km). Elle appartenait à la Compagnie des Tramways à vapeur d'Ille-et-Vilaine (TIV). Chantepie avait même sa gare, ouverte au trafic de marchandises et de voyageurs. La ligne fut désaffectée en 1947.



Et le chef de gare en a eu le sifflet coupé.



Allez une petite énigme pour se remettre sur les rails.



**Ce petit square porte un nom en hommage Roger Bivic, ancien adjoint au maire de Chantepie.**

Combien d'années a-t-il vécu au 21<sup>e</sup> siècle ?

Notez ce chiffre qui vaut B. B = \_\_\_\_\_

Indication: Le XX<sup>e</sup> siècle s'achève le 31 décembre 2000



Pour vous rendre à l'étape suivante, traversez prudemment la rue et suivez les indications des korrigans à la lettre.

## Etape 4 : Grotte virtuelle (N 48°05.388000' / W 1°37.019000')



*Es-tu prêt Panosolec à vivre une expérience, euh...comment dites-vous les jeunes ? Ah oui, j'y suis : virtuelle, une expérience virtuelle.*



*Waouh, tu m'épates. On s'téléporte où ?*



*Fermez les yeux les amis. Lâchez prise, enfin juste ce qu'il faut pour atterrir avenue de la Grotte.*



*Nous allons faire un petit retour d'un siècle dans le temps. Nous sommes à présent en 1911. L'abbé Foucault recteur de Chantepie organise des pèlerinages dans la commune. Les processions vont durer pendant la première guerre mondiale, rendant ainsi bien service à ceux qui ne peuvent se rendre à Lourdes pour prier la Vierge Marie.*



*Pour un peu, on s'y croirait.*



*A la fin de la guerre, l'abbé décide de construire une grotte qui rappellerait un peu celle de Massabielle, à Lourdes. Elle sera édifiée dans les jardins de l'ancien presbytère, en face de N°18 de l'actuelle avenue de la Grotte. Et les pèlerinages reprennent de plus belle. Jusqu'à 3 000 personnes entre 1921 et 1922. Voilà, nous y sommes.*



*Presque...j'ai un petit peu de mal à me repérer. Je me sens comme sur une voie de garage.*



**Alors c'est que tu es au bon endroit ! Aujourd'hui, cette grotte a disparu mais elle a donné son nom à l'avenue que nous venons d'emprunter.**

A la place, des garages pour particuliers. Combien sont-ils au total ? Divisez ce nombre par 2 puis saisissez votre réponse.

Notez ce chiffre qui vaut C. C = \_\_\_\_\_



Soyez prudent en traversant la rue en [gps][ "N 48°05.376", "W 1°36.977", "48.0896000", "-1.6162833" ]

## Etape 5 : Allée, allée... (N 48°05.350000' / W 1°36.895000')



Voilà une petite pause verdure qui tombe à pic après ce voyage dans le temps !



Ne compte pas te reposer sur tes lauriers, je vous ai préparé une nouvelle énigme.



A quelle époque l'énigme ?



**21<sup>e</sup> siècle, aujourd'hui. Rendez-vous au carrefour des allées et observez bien votre environnement.**

Combien de lampadaires comptez-vous entre le début de l'allée (panneau Allée Edmond Savin) et le carrefour de sentier ? Divisez ce chiffre par 2.

Notez ce chiffre qui vaut D. D = \_\_\_\_\_



Envie d'une vraie pause, Parc de Champagne à proximité avec jeux pour enfants.



Par ici la suite ! Vous devez rejoindre l'école saint-Joseph, ancien lieu de séminaire et internat pour futurs prêtres, puis tourner sur la gauche en [gps][`"N 48°05.294", "W 1°36.960", "48.0882333", "-1.616"`] avant la boulangerie.

## Etape 6 : Arboris (N 48°05.2510000' / W 1°36.9630000')



On dirait bien que ce bon vieux Barbobec nous réserve encore bien des surprises.



Tu ne crois pas si bien dire... Continuez jusqu'en [gps][`"N 48°05.271", "W 1°36.980", "48.0878500", "-1.6163333"`](chemin de traverse) et longez le presbytère. Ces quelques arbres ne manqueront pas de piquer ta curiosité Panosolec.



**Top ! Des érables planes ! Grandeur nature ! Ah les amis, j'adooore. Mais vérifions un peu vos connaissances.**

Quelle est la hauteur moyenne de l'érable plane ? Additionnez les chiffres ensemble jusqu'à n'en obtenir plus qu'un seul.

Notez ce chiffre qui vaut E. E = \_\_\_\_\_

## Etape 7 : Au parc (N 48°05.2180000' / W 1°36.9560000')



Ah enfin, on va pouvoir souffler un peu dans le parc Saint-Melaine.



Sais-tu qu'autrefois on y trouvait le dispensaire des religieuses ?



Non et toi, tu as vu le petit lézard qui courrait sur le mur juste avant le porche d'entrée ?



### Moi aussi, j'peux poser ma question ?

Juste après le porche d'entrée, sous un préau se trouve un petit bâtiment. De quoi s'agit-il ?

- D'un four à pain alors F = 1
- D'un puits alors F = 0

Notez ce chiffre qui vaut F. F = \_\_\_\_\_



Tu as vu Barbobec, même Korry Gan s'y met ! Décidément, tout est bon pour nous coller une énigme.

## Etape 8 : Se la "coulée" verte (N 48°05.216000' / W 1°37.019000')



« Prenez un peu de repos afin de finir plus vite » disait un de mes vieux amis. Je crois le moment venu Panosolec de t'accorder un petit répit dans notre périple.



C'est pas de refus ! J'ai les guibolles en coton et les neurones à la ramasse à force de parcourir tous ces chemins de traverse et faire ces allers et retours dans le temps.



Ici, c'est la coulée verte, un lieu de vie incontournable à Chantepie. Cet espace de verdure est très prisé des Cantepiens. Tu as vu ces petits bancs, ces jeux pour enfants et cette sculpture à l'entrée ?



Si tu crois que l'on ne t'a pas vu venir...



### Vous voici devant une sculpture.

Quel est son nom ?

- La porte du Levant alors G = 1
- La porte du Couchant alors G = 2

Notez ce chiffre qui vaut G. G = \_\_\_\_\_



Marchez jusqu'en [gps][["N 48°05.222"', "W 1°37.080"', "48.0870333", "-1.618"](#)] puis bifurquez à droite entre les immeubles. Vous devez longer l'ancienne école de garçons ainsi que l'ancienne mairie de la ville avant de rejoindre la dernière étape. A gauche, le bar De la Source qui doit son nom à la présence d'une pompe à eau, autrefois accessible à tous

## Etape 9 : A la porte (N 48°05.2950000' / W 1°37.0590000')



Bon, puisque je ne peux pas faire une pause botanique, je me ferai bien une petite pause-café au bar de La Source. Le bistrot doit son nom à la présence d'une pompe à eau, autrefois accessible à tous.



Même pas en rêve, mon ami. Il nous reste encore une énigme et on doit garder les idées claires pour la résoudre. Direction l'église Saint-Martin.



L'église est ouverte au public. A voir à l'intérieur, la charpente en coque de bateau retournée et les 2 statues de la Vierge dont l'une se trouvait à l'entrée de la grotte virtuelle.



**Observez la porte de l'église - Une date figure sur la porte de l'édifice.**

Ne retenez que le chiffre des dizaines.

Notez ce chiffre qui vaut H. H = \_\_\_\_\_

## Etape 10 : La Cache



Les meilleures choses ont une fin. A vous de l'écrire maintenant !



Merci de ne pas dégrader l'environnement en cherchant le trésor.



En chemin vous croiserez peut-être une sculpture, œuvre du sculpteur Manoli (1927-2001). Elle représente un envol d'oiseaux. L'œuvre de l'artiste peut être découverte dans [le musée](#) qui lui est dédié à La Richardais.



Alors, on va le chercher ce trésor ?



**Ça y est, vous l'avez ?**

Bien remettre la cache telle que vous l'avez trouvée pour les joueurs suivants.

Indication: A l'ombre de la mairie

Coordinates: N 48°(F)(H).(A)(F)(B)' / W 1°(A)(E).(D)(C)(G-G)'



Si vous avez aimé cette balade urbaine, deux vélos promenades (34 km et 24 km) mis en place par le Pays de Rennes permettent de découvrir le patrimoine local en solo ou en famille. Plus d'information sur [le site de la ville](#).



A bientôt pour de nouvelles aventures urbaines !

