

Le Croisic - La Côte sauvage

Carte IGN 1023 OT. B 4/5

Caractéristiques

Longueur: 9 Km

Durée: 2h15

Balisage: jaune

Lieu de départ du circuit: 1

Parking de la vigie romaine non loin du rocher de l'ours

Prendre à gauche, face à la mer.

5 Dans la mesure, où il contourne la presqu'île, le circuit est facile. Cependant, prêter attention en arrivant à la petite plage de la baie du Crucifix. Tourner à gauche dans la rue qui mène à la chapelle.



Une perle dans l'océan

Rattachée au continent par une mince dune de sable, la presqu'île du Croisic est comme une perle rare dans l'océan. Chacun de ses sites mérite qu'on s'y attarde pour se livrer au plaisir de la contemplation. Sur la Côte Sauvage, un spectacle permanent se déroule au gré des vents et des marées, tantôt paisible par temps calme, tantôt violent lors des tempêtes, mais toujours grandiose. Animé tout au long de l'année par le mouvement des bateaux, le port a gardé les marques de sa vocation ancestrale, qui en fait le premier port crevettier de France.

C'est au point culminant de la Côte Sauvage, à proximité de la "**Vigie Romaine**" (1) que la promenade débute. Ce curieux édifice, qui au XVIIIe siècle faisait office de sémaphore, était un ancien corps de garde chargé d'alerter la défense côtière. Ici, les falaises font la joie des grimpeurs tandis que face à la Vigie, le **Rocher de l'ours** (2) semble veiller sur les chalutiers qui sillonnent l'océan. L'instant le plus propice à cette promenade le long du littoral est sans doute le coucher du soleil, moment unique où la magie des couleurs embrase le granite d'une lumière rose.

Au fil des sentiers qui se dessinent sur les pelouses dunaires, on savourera chacune des images qui défilent jusqu'à **la chapelle du crucifix** (6), de style gothique flamboyant (XVIe), **le menhir de la Pierre Longue** (3), le tableau féérique de l'anse côtière jusqu'à la plage Valentin de Batz, la baie du Sable Menu, **la plage de Port Lin** (4)...

L'arrivée au port est marquée par le **Mont Esprit** (7). Comme le Mont Lénigo, il a été formé au début du XIXe par les lests des navires qui embarquaient le sel récolté en presqu'île; Son sommet offre un panorama splendide sur les parcs conchyliques du grand traict, Pen Bron et les bancs de sable clair qui découvrent à mi-marée. Jusqu'à la longue jetée du Tréhic (1844), les quais, les jonchères, l'ancienne criée et les maisons du port illustrent l'essor qu'a connu la pêche à partir du XVIe; Au bout des quais, près de la nouvelle criée, **l'estacade** (8) se prête au jeu des curieux venus suivre le va-et-vient des bateaux, mais aussi des pêcheurs qui abandonnent leur ligne aux grandes marées pour s'en aller cueillir coques et palourdes en baie de Saint Goustan.



Le village de Kerhinet en Grande Brière

Carte IGN 1023 OT.

Caractéristiques

Longueur: 12 Km

Durée: 3h

Balisage: jaune

Lieu de départ du circuit: 1

La promenade débute par la traversée de *Kerhinet*, le point de départ étant situé sur le parking à l'entrée du village.

3 Bien balisé, le circuit n'offre pratiquement aucune possibilité de s'égarer, même dans les marais des *faillies Brières*, où il faut cependant rester prudent pour ne pas perdre le fil des sentiers.

4 Pas d'étonnement au lieu-dit le "*Pont des Romains*", c'est bien sur ces dalles de pierre que l'on traverse ici le ruisseau du Més.



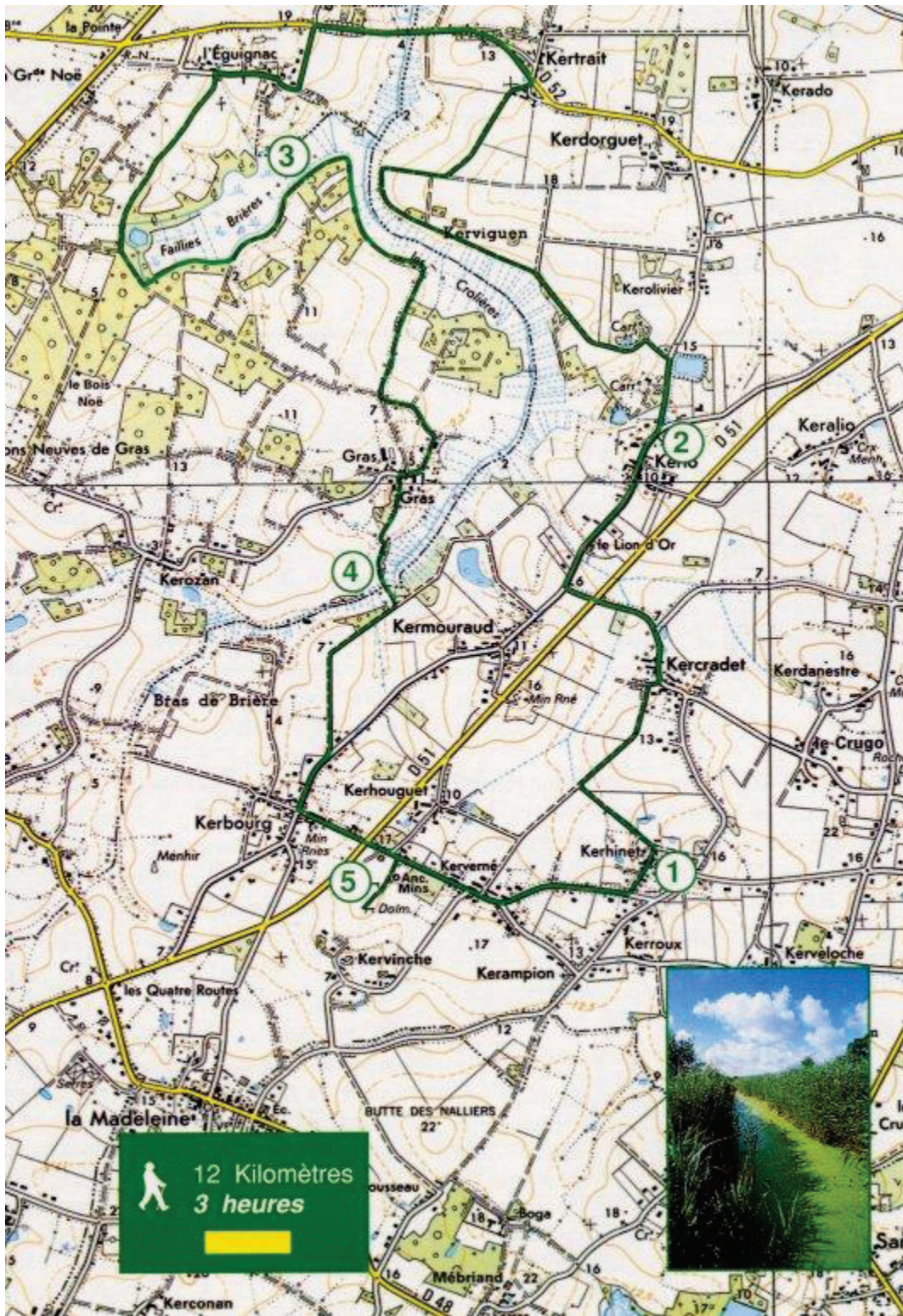
De l'architecture au mythe

Entre le village de Kerhinet, le dolmen de Kerbourg, le pont des Romains, les Faillies Brières et le marais des Crollières, le promeneur devra s'attendre ici à une balade à la fois riche, singulière et fabuleuse. Quelques poules faisanes se promènent librement dans les allées du village. Ici, chacune des chaumières a été restaurée dans le strict respect de l'architecture briéronne. Bien qu'aujourd'hui le roseau utilisé pour habiller les toits ne provienne plus du marais comme autrefois, c'est pour préserver un village illustrant parfaitement l'habitat et le mode de vie des briérons que le Parc Naturel Régional a acquis ces demeures abandonnées pour leur redonner vie dans les moindres détails.

A présent, Kerhinet nous fait voyager dans une autre époque; Très animé en été, il recèle un musée où l'on peut voir un intérieur fidèlement reconstitué, une auberge et un gîte d'étape une maison des artisans et un atelier de tissage; Chaque semaine en saison (le jeudi), le marché des produits du terroir est le rendez-vous habituel des producteurs locaux.

Non loin de là: les deux *dolmens de Kerbourg* (5). On dit encore qu'ils reposent sur un terrain rempli d'or, et que l'un d'entre eux se serait écroulé sous les fouilles. Mais avant de visiter ce haut lieu de sépultures, on est invité à s'imprégner de l'atmosphère ensorcelante du marais des Crollières qui s'étend dans le lit du ruisseau du Més. On le traversera au nord de la boucle, puis à Gras par ce gué étroit de grosses pierres plates appelé "*pont des Romains*" (4) qui nous fait passer à fleur d'eau, au beau milieu d'une roselière.

Cette traversée quelque peu délicate intervient après que maintes occasions nous aient fait succomber au charme particulier de cette campagne, notamment dans les *Faillies Brières* (3). Un paysage de bois et de roseaux tout empreint de mystères, où la végétation très riche révèle ses mille couleurs au printemps. Ainsi, l'iris jaune, les touffes de carex et la myriophylle nous conquièrent à chaque pas, tout comme ces petits villages longtemps marqués par de vieilles légendes: celle des cailloux de Gargantua à Kerbourg et celle de *Kerlo* (2), où le diable apparaissait dans sa chaire parmi les lutins au clair de lune...



Mesquer - La Pointe de Merquel

Carte IGN 1022 OT.

Caractéristiques

Longueur: 11 Km

Durée: 2h45

Balisage: jaune

Lieu de départ du circuit: 1

La **Baule de Merquel**. Prendre à droite face au panneau puis immédiatement à gauche, dans une sorte de cul de sac. Le sentier se trouve au fond



2 Dans le marais, un sentier étroit mène à un pont. Prendre à gauche et garder la direction jusqu'à la route à traverser pour suivre le chemin en face mais légèrement à gauche qui se prolonge dans le marais.

3 Traverser la route et prendre le sentier dans l'axe. A proximité, visite guidée d'une saline (prendre la route à gauche).

Ballade au fil de l'eau

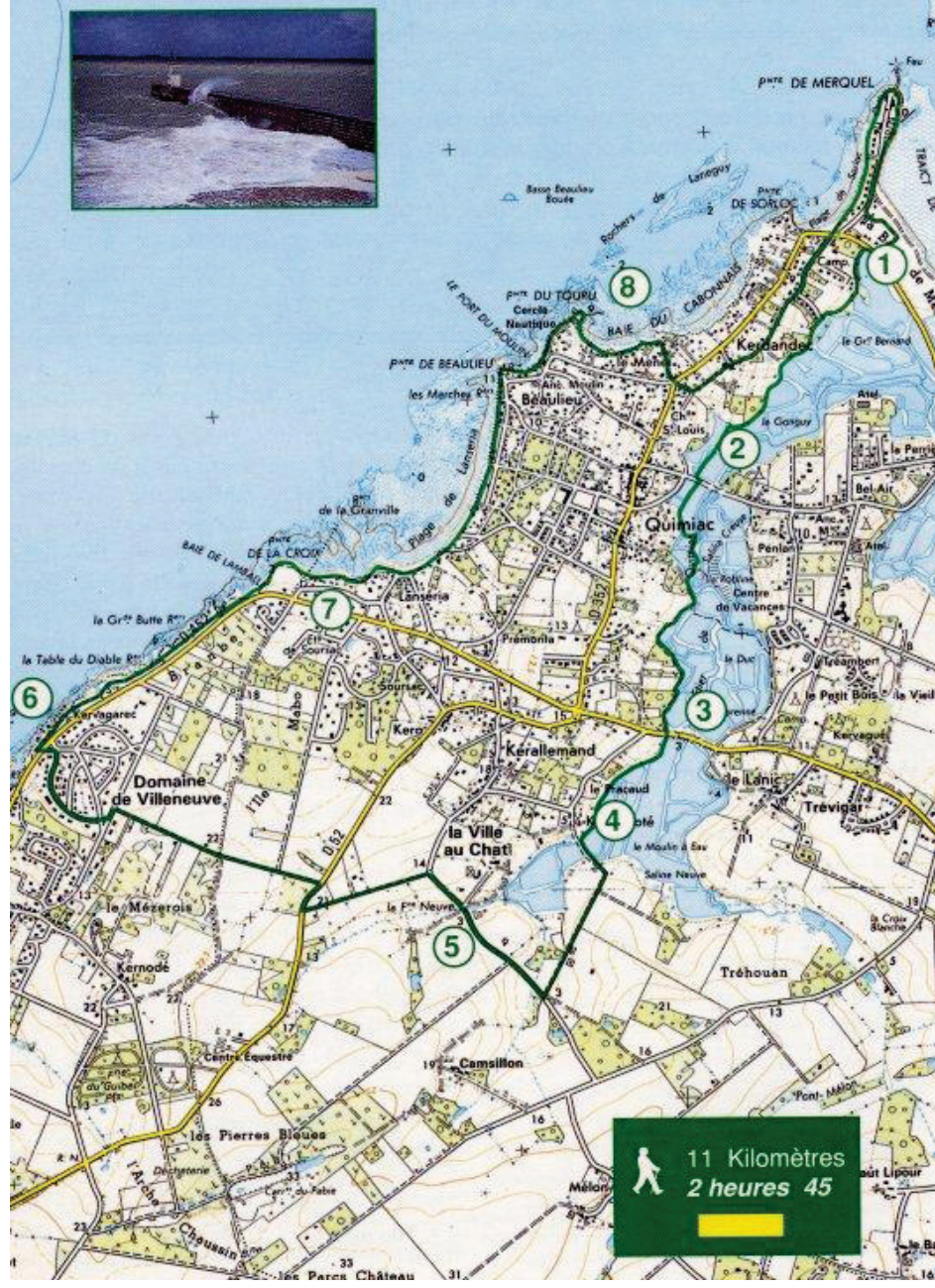
L'itinéraire de Mesquer invite à suivre le cours de l'eau. L'eau de mer qui irrigue les marais salants par un système d'écluses permettant de réguler le degré de salinité. Ici, ce procédé ancestral de récolte du sel laisse une place à l'élevage des coquillages dans les vasières, très propices à la conchyliculture pour les richesses en phytoplancton. Après avoir longé les marais, un détour par les terres nous conduit à l'océan, sa gigantesque source qui s'engouffre dans le traict, ultime étape avant que l'eau ne soit admise à l'intérieur des terres.

C'est avec l'idée de retrouver la mer qu'on s'en éloignera en avançant progressivement dans le lit argileux du marais, qui se présente comme un large couloir miroitant, excepté là où l'assèchement des bassins laisse aux salicornes le loisir de s'épanouir en un épais tapis de couleur rouge en automne.

Au fil du sentier, le silence favorisera la rencontre avec les oiseaux migrateurs qui descendent du grand Nord pour s'y fortifier: bernaches, cravants, bécasseaux variables, pluvieux argentés... En allégeant le pas on a cependant de bonnes chances de pouvoir surprendre la baignade d'une aigrette garzette, d'un grand cormoran ou d'une mouette rieuse dans les eaux rougeâtres de l'étier.

Sorti des confins du marais par la fontaine de Kerguilloté (**4**), un ravissant paysage s'offre alors. Celui de l'eau qui s'étend de chaque côté du chemin, et des arbres courbés qui semblent s'y contempler. La partie intérieure du circuit est faite de paysages légèrement vallonnés (**5**). A partir de la maisonnette des douaniers (**6**), la côte généreuse, dévoile les fruits splendides de sa rencontre avec la mer. Une végétation dense d'ajoncs borde la falaise inclinée. Plus loin, les rochers abritent de petits bancs de sable près d'une aire de repos (**7**).

La longue plage de Lanséria, l'ancien moulin (**8**), le petit mouillage de la baie du Cabonnais, la plage de Sorloc... Cette succession de tableaux plus séduisants les uns que les autres nous entraîne vers une chapelle insolite à la pointe de Merquel. Quelques marches à gravir pour embrasser l'océan du regard, la pointe de Pen Bé, puis le traict. Un panorama éblouissant pour boucler le circuit de l'eau.



11 Kilomètres
2 heures 45

Piriac - Le Tombeau d'Almanzor

Carte IGN 1023 OT.

Caractéristiques

Longueur: 11 Km

Durée: 2h45

Balisage: jaune

Lieu de départ du circuit: 1

Aux terrains de tennis de l'anse de Lérat. Suivre la côte par la droite jusqu'au port.

4 Au bout du port, la petite maison sur pilotis indique le chemin à prendre à droite. ensuite, suivre la route qui passe devant la caserne des pompiers et qui monte légèrement à gauche.

5 Au cimetière, prendre la rue du Château et non pas celle qui va tout droit.



Le réveil des légendes

Une côte déchirée par les caprices de l'océan, un village aux maisons du XVIIe... Petit port typiquement breton situé à l'extrême pointe ouest de la presqu'île, Piriac porte en lui les marques d'une histoire tumultueuse, faite de légendes, de batailles et de conquêtes. Autant de richesses qui ont attirés artistes et historiens, géologues et militaires, qui convoitaient le site pour sa situation stratégique.

Le circuit de Piriac offre le choix au promeneur. Savourer cet instant précieux en se laissant enivrer par la beauté du paysage ou se prendre au jeu de la curiosité. Que font là ces trois gigantesques réservoirs de carburant? Pourquoi, Kervin, ce village de pêcheurs est-il si loin du port? Le souterrain du château de Kerjean à la pointe du Castelli existe-t-il vraiment

Autant de questions qui ne manqueront pas de se poser tout au long du chemin.

Jusqu'au sémaphore de la pointe du Castelli (3), la balade ne manque pas d'attraits. Des plages maintes fois fouillées par les chercheurs d'or, et de curieux rochers de granite qui réveillent les légendes le long des falaises. Celui du tombeau d'Almanzor (2), valeureux guerrier vaincu par la tempête à son retour de croisade, puis la grotte à "Madame" qui aurait brusquement retrouvé sa fécondité grâce à la marée montante... Sans parler des rochers de la Couette et des oreillers, témoins rescapés des ardeurs océanes..

Sur le port, les plus anciennes demeures datent du XVIIe. Parmi elles, la maison des "Chateaubriand", mais aussi celle où a séjourné Zola. En sortant du bourg, le portail du château de Kerjean s'impose (5). Ses bâtiments ont été anéantis par la foudre en 1826. Quand aux pierres de la chapelle, elles ont été données à la paroisse pour la construction de l'actuelle église en 1766.

Le Chemin intérieur parcouru, nous cédon's au charme des maisons de Kervin (6), puis de Saint-Sébastien, dont la chapelle (XVIe) (7) fut vaillamment défendue par les habitants. Reste Praillane et son moulin, au bord de l'étang de Brandu. Ce détour par les villages complète à merveille la balade du bord de mer. Le chemin nous y renvoie naturellement, comme pour nous griser à nouveau de vent et d'iode avant de retrouver les bateaux échoués à marée basse dans le petit port de Lérat.

