

FONTAINEMORE



PERCORSO GIOCO DELLA VOLPE



RÉSERVE NATURELLE
MONT MARS



Comune di Fontainemore
Commune de
Fontainemore

Con matita, borraccia e scarpe adatte, potete andare giocando alla scoperta di questa meravigliosa località alpina ricca di storia.

Siete pronti? Allora partiamo!!

PERCORSO

Escursione ad anello accompagnati da statue di legno uniche e affascinanti che tramulattiere, selciate e ombrosi sentieri porta alla scoperta di alcune delle frazioni di Fontainemore, di tre stupendi ponti in pietra e... un suggestivo passaggio in galleria!

DATI

Dislivello: 200 metri totali

Lunghezza: 6 km totali

Tempo: 2h totali al netto delle soste

Note: percorribile tutto l'anno

Maggiori informazioni su
www.montmars.it

MAPPA



Domanda 01

La partenza di questo anello affascinante è dal Centro Visitatori Mont Mars posto sulla sinistra della SR44 nei pressi di un comodo parcheggio (770 m).

E cominciamo con un approfondimento di lingua locale: cancellate tutte le lettere doppie, quelle rimaste vi daranno il nome di magazzini assai particolari...

C	Q	O	Z	D	Y	W
L	B	N	W	V	I	ç
U	P	X	H	F	J	V
F	S	P	G	A	K	X
S	R	Y	C	ç	Q	O
H	M	I	U	L	N	J
Z	D	E	K	G	T	.

Domanda 02

Dopo aver letto tutte le informazioni sul pannello che racconta dei vigneti e dei castagni, è tempo di incamminarsi. Lungo il percorso che andrete ad affrontare troverete tutti dettagli riportati in foto, ma non in questo ordine: numerateli man mano che li trovate! Ma, attenzione!, qualche volta guardatevi anche alle spalle...



A



B



C



D



E



F



G



H

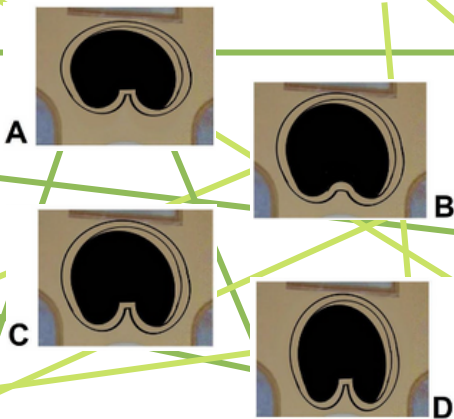


I

Domanda 03

Dando le spalle al bel edificio del Centro Visite si va a sinistra per poi scendere lungo la selciata a destra che passa accanto alla chiesetta dedicata a San Rocco.

Carina vero? Vediamo se siete osservatori e dite quale di questi oculi è il solo corretto.





*Il centro visitatori della Riserva del Mont
Mars*



La chiesa dedicata a San Rocco

Domanda 04

Una scalinata in discesa porta alla SR44 e prestando molta attenzione la si percorre verso destra. Mentre passate ammirate sulla sinistra il superbo scorcio del ponte di pietra a schiena d'asino con la chiesa di San Antonio Abate. Prima di avventurarvi lungo la strada, però, provate a completare questo puzzle con il pezzo corretto...



Attenzione: la strada si restringe ed è spesso trafficata, va percorsa in fila indiana a passo veloce, tenendosi adiacenti al muro delle abitazioni.

Domanda 05

La strada porta a passare davanti all'imbocco del ponte, che vedremo meglio al termine dell'escursione, e raggiunge una fontana storica che si trova sulla destra. Osservatela con attenzione e confrontatela con questa immagine per trovare le 9 differenze!

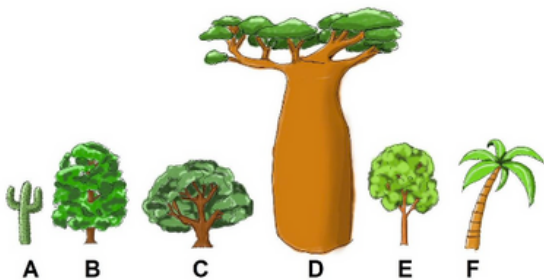


Dalla fontana si torna indietro di alcuni passi per imboccare la Strada per Oropa, indicata da un pannello di legno, e si comincia a salire percorrendo una selciata a tratti scalinata. Un cammino storico ancora oggi percorso da un pellegrinaggio che si svolge ogni 5 anni e che raggiunge il Santuario di Oropa, nel biellese. La salita porta a superare dei bei edifici in pietra che riportano sulla facciata anni come il 1638 ed il 1660! Presto si abbandonano le case della località Graney inoltrandosi attraverso prati, calcando la bella mulattiera delimitata da due muretti a secco e con un ponte di legno si supera un piccolo rio. Fermatevi ad ammirare l'acqua che scorre e guardatevi attorno.



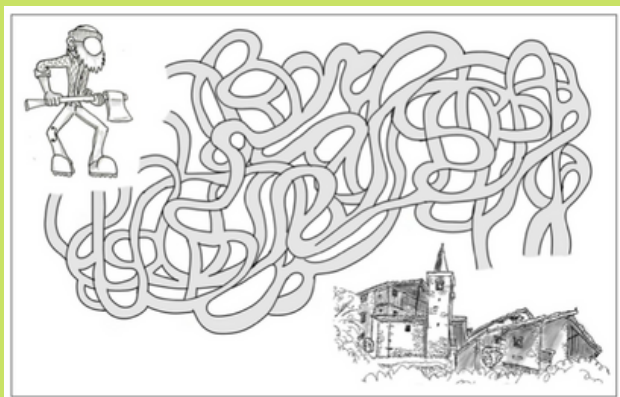
Domanda 06

Si cammina ora all'ombra degli alberi mentre la salita si fa più graduale, e quali di questi alberi **NON** potreste mai trovare lungo il vostro cammino?



Domanda 07

I boschi lasciano a tratti posto ai pascoli, così che lo sguardo possa spaziare più liberamente, e si arriva su asfalto in prossimità della frazione Pian Pervero. Sollevando lo sguardo potete notare in alto le case e la chiesetta della frazione Farettaz: aiutate il taglialegna a tornare a casa!

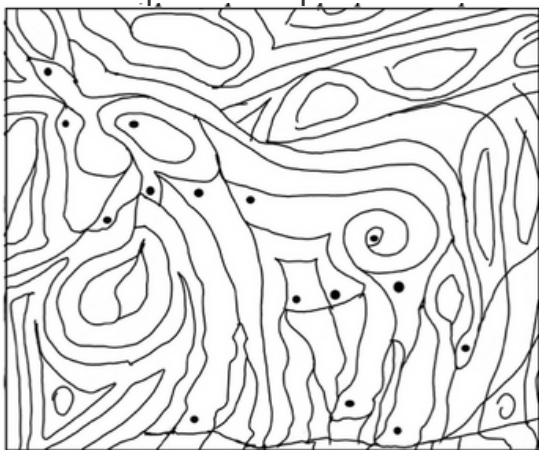




Domanda 08

Si prosegue su asfalto a sinistra, in leggera discesa, e se finora avete seguito la Via di Oropa, ora si segue il Cammino Balteo indicato da un 3 inserito in un triangolo. Mentre passate sul ponte in località Pacoulla ammirate verso il basso le acque spumeggianti del rio che scorrono tra le rocce, pochi passi dopo prendete poi la strada a destra, nuovamente in salita (direzione Tetas).

Prima di proseguire in salita, provate a indovinare quali animali è facile incontrare nel tragitto seguente, e fatelo colorando gli spazi con i puntini.

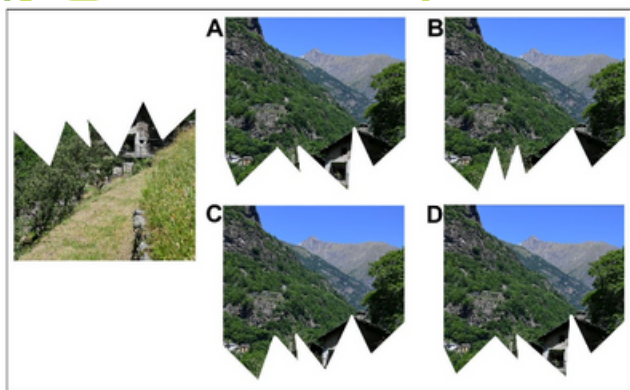


Alla prima curva si abbandona l'asfalto per un sentiero a sinistra (cartello 3 Lillianes) che procede inizialmente in discesa, poi con andamento più graduale verso alcune rocce lisce. Si superano alcuni tratti attrezzati con corda e passerella di legno, privi di difficoltà, per arrivare all'imbocco... di una galleria! Un breve e suggestivo passaggio buio scavato nella roccia. Una volta al di là, si percorre un tratto di prati che apre di nuovo la vista sulla frazione Ries, con le case di Coré quasi nascoste sul fianco della montagna.



Domanda 09

Mentre ammirate il panorama,
completate anche la cartolina strappata,
con l'unico pezzo corretto.



Domanda 10

Superata la frazione Ries, seguendo le frecce gialle, si scende sulla strada asfaltata e la si percorre verso destra in salita graduale passando poco sotto ad alcuni edifici, così da arrivare a Planaz. Appena prima di un parcheggio si sale sulla scala a destra che porta prima a passare davanti ad un curioso lavatoio posto sotto una roccia, e poi tra le case, fino ad arrivare alla fontana e alla chiesa dedicata a San Tommaso. Qualcuno, però, ha tolto gli affreschi alla chiesa, rimettete quelli giusti al posto!



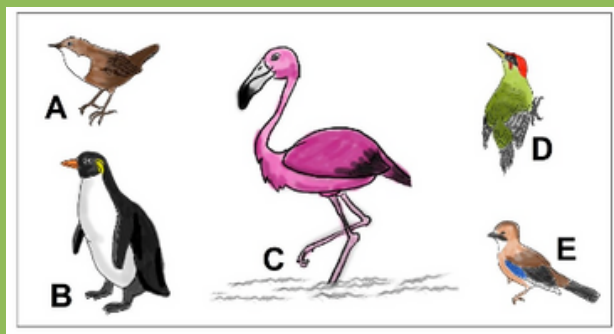
Avete raggiunto la quota più elevata dell'escursione (950 m), bravi!, e dalla fontana si torna indietro tenendo la destra, così da scendere di nuovo sulla strada asfaltata un poco più a monte di dove è stata lasciata. La si percorre per alcuni metri ancora in salita per abbandonarla quasi subito per un sentiero a sinistra (cartello 4 Orrido). Una breve discesa porta ad un incrocio dove si prosegue ancora dritti (numero 4), arrivando in breve al ponte di pietra che supera con un balzo l'impressionante Orrido di Guillemore.



Domanda 11

Quale dei seguenti uccelli non potrete mai trovare nei pressi dell'orrido?

E a proposito, vi state ricordando della domanda numero 2?





Dopo aver ammirato l'impressionante gola si torna indietro e all'incrocio si prende ora a destra la via pianeggiante che passando davanti all'imbocco di vecchi canali porta a ridosso della strada asfaltata percorsa all'andata. Prima di raggiungerla, però, si devia a destra su sentiero, tenendo una casa isolata alla propria sinistra e inoltrandosi in discesa alternando tratti ombrosi ad altri su prato fino a scendere su asfalto dove si continua verso destra, in discesa. Ci si tiene sempre su asfalto, poco trafficato, superando una curiosa casa addossata alla roccia e sfiorando le frazioni Barme e Colombit fino ad arrivare in prossimità di un ponte sul torrente Lys. Non lo si oltrepassa ma si prende la stradina asfaltata a sinistra che passa ai piedi del caseificio percorrendo un piacevole tratto lungo il torrente.

Domanda 12

Sapete da dove deriva il termine “caseificio”?

- A** deriva dall'inglese “case”, ossia “contenitore”
- B** deriva dal francese “caisse”, ossia “scatola”
- C** deriva dal latino “caseus”, ossia “cacio”
- D** deriva dal rumeno “casei”, ossia “casa”

Domanda 13

Si prosegue si asfalto e, a proposito, vi state ricordando della domanda numero 2? Ricordatevi anche di guardarvi alle spalle! Quando l'asfalto prende a salire lo si lascia per imboccare la pista erbosa a destra, inizialmente pianeggiante e poi in discesa che si tiene lungo il torrente. Si ignora un primo ponte (privato) per raggiungere e salire sul secondo ponte in pietra. Questo è il secondo dei ponti che percorrerete, e sapreste dire come vengono anche denominati?

☐ D a gobba di diavolo ☐ B a schiena d'asino

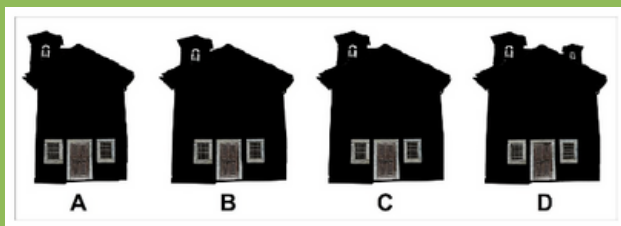


☐ A a schiena di mulo ☐ C a gobba di strega

Domanda 14

Subito oltre si prende la stradina a sinistra che porta tra le case della frazione Niana, attraversandola completamente fino a raggiungere la cappella dedicata alla Madonna delle Neve.

Osservate con attenzione le ombre perché solo una è quella della cappella.



Pochi passi e si raggiunge la SR44 e all'inizio del Parco Niana, un'area verde dove è possibile fare picnic e giocare, e dove si trova l'interessante percorso de "Le pietre del Lys".

Si può attraversare per intero il parco, oppure percorrere la strada pedonale sopraelevata sulla strada a destra, arrivando in entrambi i casi, all'inizio della pedonale per la Boure de Gris. Con alcuni passaggi suggestivi, anche coperti, si oltrepassano alcuni vecchi edifici dall'architettura particolare arrivando così in prossimità della chiesa dedicata a San Antonio Abate e al bel ponte di pietra, il terzo dell'escursione.



Domanda 15

Vediamo se siete osservatori: dove si trova il dettaglio dell'immagine?



Domanda 16

Superato ora il ponte, ritrovandovi così lungo la strada già percorsa all'inizio, ma prima di fare ritorno mettiamo alla prova la vostra memoria: quale di queste località non avete toccato? Aiutino: se non ve lo ricordate, andate a rileggervi giochi e indicazioni del tragitto...

COLOMBIT

CUCUNET

GRANEY

PACOULLA

PIANPERVERO

PLANAZ

RISPOSTE

Avete risposto a tutte le domande?

Bravissimi

Allora vi meritate davvero un gelato, o una cioccolata calda secondo la stagione!!

Risposta 01: Sono i BARMET, locali ricavati scavando al di sotto di grossi massi.

Per approfondire l'argomento cercate il pannello "Lungo i vigneti ed i castagneti" esposto all'esterno del Centro Visite, dove si parla anche delle Grehe.

C	Q	O	Z	D	Y	W
L	B	N	W	V	I	ç
U	P	X	H	F	J	V
F	S	P	G	A	K	X
S	R	Y	C	ç	Q	O
H	M	I	U	L	N	J
Z	D	E	K	G	T	.

Risposta 02: L'ordine corretto è: D – E – G – I
– A – B – H – C – F

Risposta 03: L'oculo corretto è C
Per "oculo" si intende (in architettura)
un'apertura, per lo più di forma circolare,
praticata nella parete o nella copertura di un
edificio. Se particolarmente elaborato e
decorato da vetri colorati prende il nome di
rosone. In questo caso si tratta di un oculo
lobato.

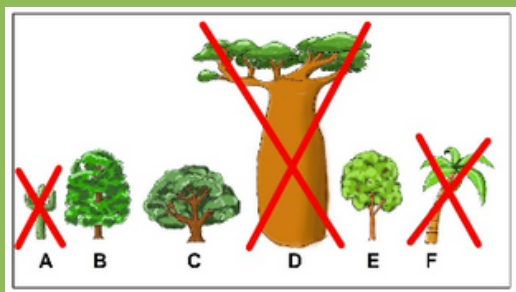
Risposta 04: Il pezzo corretto è il numero 7

Risposta 05:

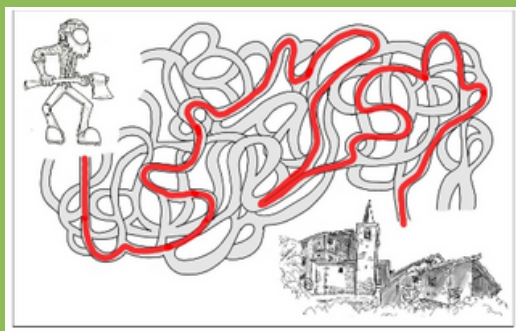


Risposta 06:

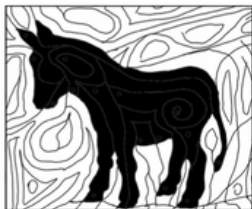
Difficile vedere cactus, baobab o palme nei boschi di Fontainemore. Lungo il vostro cammino potete invece trovare castagni, aceri, noci, roveri, noccioli, frassini, qualche tiglio e anche solitari larici e abeti.



Risposta 07:



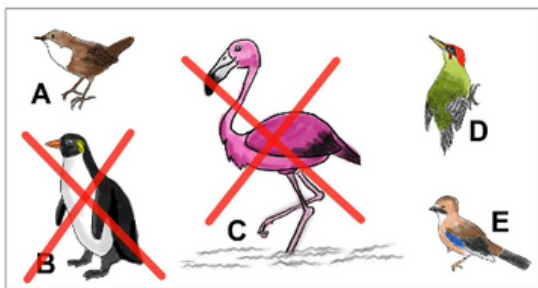
Risposta 08:
Simpatici asinelli
che brucano in
libertà!



Risposta 09: Il pezzo corretto è C

Risposta 10: Gli affreschi giusti sono B – C – E

Risposta 11: Sicuramente B e C, un pinguino e un fenicottero sarebbero ben insoliti!
Invece potreste facilmente vedere svolazzare a fil d'acqua il merlo acquaiolo (A), sentire il battito intenso sui tronchi del picchio verde (D) oppure, se siete fortunati, trovare le piume azzurre della ghiandaia (E)! Sui pannelli che si trovano poco prima del ponte, trovate anche una leggenda legata a questo affascinante luogo!



Risposta 12: C, dal latino "cacseus",
formaggio

Risposta 13: B, a schiena d'asino, poiché
la forma con il centro più alto delle spalle
ricorda la schiena di questo animale o,
meglio, il suo basto

Risposta 14: L'ombra giusta è C

Risposta 15: Provate a guardare sotto la
finestra della chiesa....



Risposta 16: Cucunet non esiste
proprio!

Fontainemore, comune ubicato nella valle del Lys, è adagiato su un vasto territorio che dai 760 metri slm del Capoluogo arriva ai 2600 metri del Mont Mars. Qui è possibile trovare attività di ogni genere: il Parco Avventura, adatto a grandi, piccini e persone con disabilità, la falesia di arrampicata, l'orrido di Guillemore e una rete di ben curati sentieri, accessibili sia ai più esperti che alle famiglie, che permettono di ammirare la splendida riserva del Mont Mars, un angolo di paradiso con una fauna e una flora molto varia, laghi di origine glaciale e una natura incontaminata. Durante la stagione invernale, vi è poi la possibilità di praticare sci di fondo o di fare passeggiate con le ciaspole.

Fontainemore riserva sorprese anche a chi ama l'arte e la storia con il ponte medievale, la chiesa parrocchiale. Senza dimenticare le numerose cappelle presenti nei villaggi, il forno, il mulino e le antiche opere murarie.

Il percorso gioco è un progetto di valorizzazione e scoperta del territorio dedicato alle famiglie. A Fontainemore il percorso si presenta ai visitatori in veste ludica e didattica, divertente e coinvolgente, focalizzando l'attenzione e la curiosità dei bambini sugli aspetti più caratteristici del territorio. A questo scopo è stato realizzato questo pieghevole che illustra la passeggiata con mappe e una serie di domande facilitate per i bambini, alle quali bisogna dare una risposta realizzando interessanti ricerche sul posto.