

Observer à gauche l'**ancienne école** et le **lavoir** aujourd'hui privés.

À la D3, tourner 2 fois à droite pour arriver au **Port Goron**.
Avant de filer tout droit dans le marais d'Amuré, ne pas hésiter à faire une pause le long de cette grande rigole restaurée.

Le marais d'Amuré est un véritable havre de paix pour mammifères, oiseaux, batraciens et autres insectes. Les frênes têtards qui jalonnent le sentier, conservent les vestiges des coupes régulières qui ont longtemps servis de bois de chauffage.

À la route, tourner à droite, puis emprunter 100 m à gauche le chemin qui file jusqu'à la D3.

Longer le chemin jaune sur 700 m (l'oil point de vue sur le marais) puis descendre à gauche. Tourner à gauche, puis à droite à la sortie de **Brillauvin** en direction de Vollette.

⚠ Tourner à gauche sur la D102 où la visibilité est faible puis après 400 m à droite suivre le chemin empierré.

Rejoindre les marais par la petite route de gauche qui se poursuit par un agréable chemin blanc bordé de peupliers. En continuant par la droite, prairies et **marais de tourbière** s'offrent à vous.

Les tourbières composent en partie le marais mouillé au même titre que les marais bocagers, les communiaux, les ferrées ou les trous de bri. C'est ce qui fait la diversité et la singularité des paysages maraichins.

Prendre à droite puis de nouveau à droite, franchir la **Conte des Cabanes de Sansais** et filer jusqu'à la route. Par la gauche, rejoindre le point de départ.

SANSAIS - LA GARETTE

Vous découvririez au cours de ce circuit :

- la Maison du cheval ;
- la grande rigole de la Garette ;
- les marais mouillés ;
- le port Goron ;
- le village typique d'Amuré ;
- à proximité, le village-rue de La Garette.

Bonne randonnée...

... et n'oubliez pas que vous n'êtes pas seul à emprunter les sentiers que vous allez parcourir. Nous vous invitons donc à respecter la nature :

- évitez de piétiner les fleurs et les plantes,
- ne laissez aucun débris derrière vous,
- respectez les lieux habités,
- restez sur les sentiers.

Impression: Indis79 cartable Impres'Net - Nelle - 05 49 29 00 88



• Département des Deux-Sèvres
www.randoendeuxseves.fr
Tél. 05 49 06 77 65

• Comité Départemental de Tourisme Équestre
en Deux-Sèvres
<http://cde79.fee.fr>

• Agence de Développement Touristique des Deux-Sèvres
www.tourisme-deux-seves.com
Tél. 05 49 77 87 79

Cette fiche est éditée par le Département
des Deux-Sèvres en conformité avec les dispositions
de la charte qualité "Randonnée en Deux-Sèvres".

SANSAIS - LA GARETTE



La chevauchée du Marais Poitevin

Entre plaine et marais,
partez à la rencontre
des maraichins, admirez
la singularité de leur
patrimoine et la technicité
de leurs ouvrages, au cœur
d'une nature généreuse.

Accès : 8 km à l'ouest de Niort, N11 puis D3

Départ : Maison du cheval à La Garette

Distance : 25 km

Durée : 5 h

Balisateur : orange

Rando équestre
en Deux-Sèvres



Au fil de ce parcours, vous serez aux premières loges pour contempler l'ouvrage pharaonique que représente le tracé du marais mouillé. Une histoire entre l'homme et la nature qui remonte déjà à plusieurs siècles, et qui se poursuit encore aujourd'hui.

P Quitter le parking de la **Maison du cheval** à gauche et suivre la direction des **Cabanes de Néron**.

Filer jusqu'au carrefour et prendre à gauche vers **Néron**. Continuer sur 250 m et emprunter à droite le sentier herbeux qui débouche sur la D1.

⚠ Prudence en tournant à gauche. Après 250 m, suivre à droite le chemin communal sur 1,5 km.

Au carrefour, tourner à droite et suivre la route sur 400 m avant de continuer tout droit sur le chemin empierré.

☀ Observer à droite la plaine de **Sansais** et son **église Saint-Vincent** du **XIX^{ème} s.** A gauche, une vue dégagée sur **la plaine de Frontenay-Rohan-Rohan**. Ouvrir l'œil, il est fréquent de voir certains animaux sortir de leur réserve.

La commune de Sansais - La Garette est intégrée au site classé du Marais Poitevin depuis 2003. Jusqu'au **XIX^{ème} s., le grand port de la Garette est un haut lieu de transit de marchandises entre le **Bas-Poitou** et la **Saintonge**.**

DÉPART

⚠ Descendre une belle allée de fênes, ormes, cerisiers ou encore pommiers sauvages avant de traverser la D3. Prudence vu le manque de visibilité.

⚠ Continuer le chemin de pierres avant de prendre au croisement à gauche jusqu'à la D102. A la croisée des 4 chemins, suivre en face le sentier herbeux qui file sur la droite le long des champs.

⚠ Traverser la D1 jusqu'au bosquet à contourner par la gauche.

⚠ Filer ainsi jusqu'à la D115 en profitant des champs cultivés qui s'étendent à perte de vue.

⚠ Le circuit se poursuit à droite puis à gauche et de nouveau à droite pour rejoindre la D3.

A l'entrée d'**Amuré**, suivre à droite la rue qui conduit au cœur du village.

Poser devant **l'église Notre-Dame** du **XII^{ème}** et **XIII^{ème} s.** en partie rebâtie au **XIX^{ème} s.**, son **ancien cimetière** aux tombes en forme de **sarcophages**, et sa **croix hosannière** du **XV^{ème} s.**

	Parcours bâti		Point de vue
	Aire de pique-nique		Patrimoine naturel
	Traversée de route		
Code du Balisage			
I	Continuez	L	Changez de direction
X	Mauvaise direction	R	Stérilisé