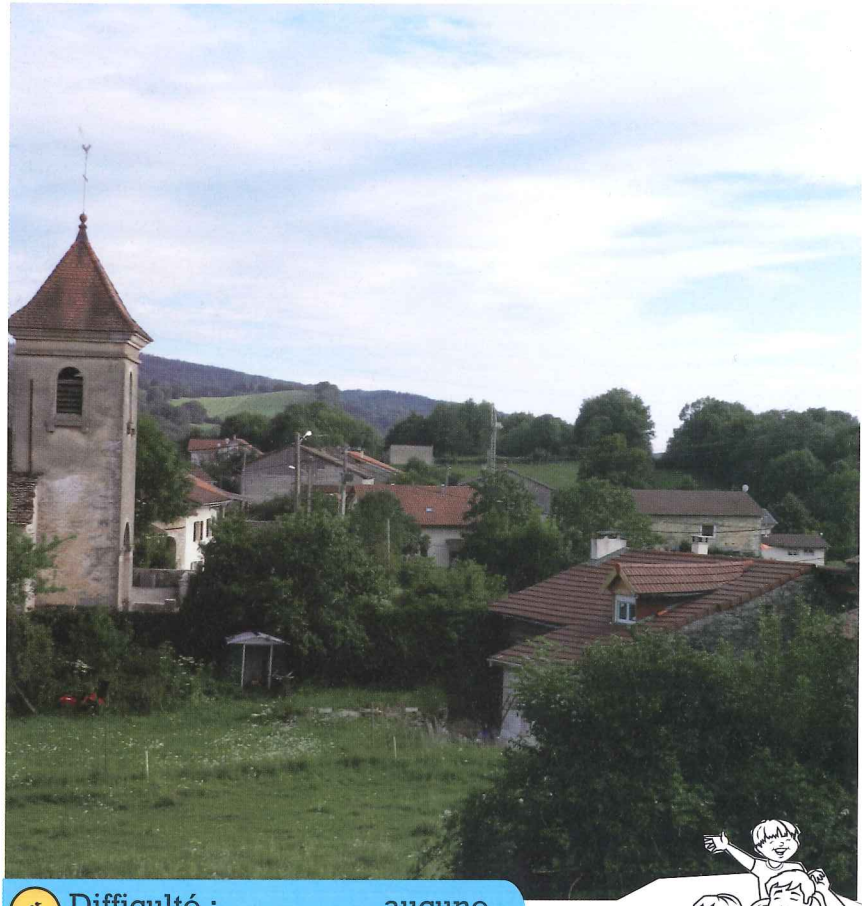
LES PROMENADES DES MONTS BERTHIAND

AUTOUR DE NAPT

Marais de Napt
et sentier de Félicien

Commune de Sonthonnax-la-Montagne (AIN)



Difficulté : aucune

Balisage : jaune

Durée : Napt 1h00
Félicien 3h00

PROMENADE AUTOUR DE NAPT (le sentier de Félicien)

La légende de l'ours

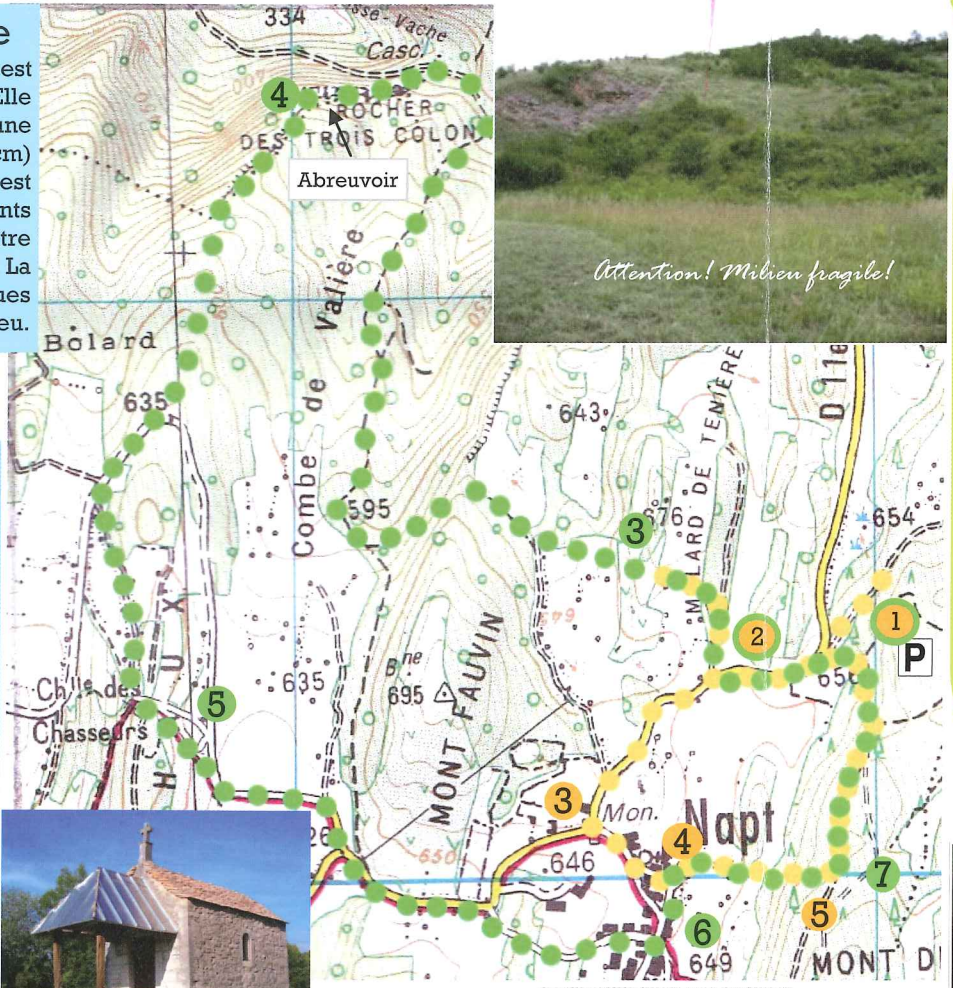
En l'année 1717 un ours terrorisait les habitants du pays et dévorait les bêtes.
Gustave Chapon, avait vu depuis la lucarne de son grenier « sa tête grosse comme la cloche de la paroisse ». Les frères Berchet, ainsi que quelques compagnons décidèrent de trouver et de tuer l'ours. Celui-ci se cachait dans une grotte entre les villages de Napt et de Vers. Le premier jour, les hommes firent du bruit pour faire sortir l'ours, sans résultat. Le lendemain, ils enfumèrent la grotte et bouchèrent l'entrée afin de l'étouffer. Le troisième jour, ils descendirent dans la grotte armés de fusils mais ne ressortirent jamais. Ce n'est pas l'ours qui les dévora. Ils furent asphyxiés par l'air de la grotte encore pleine de la fumée de la veille.

La pelouse sèche

Une « pelouse sèche » n'est pas une simple prairie. Elle se caractérise par une végétation rase (20-30 cm) et peu fournie. Le sol est sec, pauvre en éléments nutritifs et laisse apparaître la roche par endroit. La faune et la flore endémiques se sont adaptées à ce milieu.

L'agriculture

Autrefois, le village de Napt était entouré de champs, de prés, de pâturages... Les habitants de Napt ont défriché les bois alentours et créé des pâturages pour les moutons. Le troupeau mené par un berger, venait paître le jour. Le fumier était ensuite ramassé pour fertiliser les champs cultivés. Privé de fertilisant, le pâturage est devenu une pelouse sèche.



Carte IGN au 1:25000 n°3228 OT Autorisation n° 5012-062

1 Longer la route sur 30 mettre puis prendre le sentier dans les bois, parallèle à la route, pour un aller-retour au marais.

2 Revenir au point de départ puis suivre la route allant au village. Prendre le premier sentier à droite dans les bois. Prendre à gauche entre les barrières de bois pour un aller-retour à la pelouse sèche. Revenu sur la petite route de Napt, aller jusqu'au village.

3 Prendre la rue à gauche en direction de l'église, passer devant et poursuivre par la rue de gauche.

4 Sortir du village en suivant le chemin qui descend dans les bois et suivre le sentier qui monte dans la forêt jusqu'au panneau « Destins d'arbre ».

5 Poursuivre par le sentier forestier qui revient au marais.

OU

1 Prendre le sentier dans les bois, parallèle à la route pour un aller-retour au marais.

2 Revenir au point de départ puis suivre la route allant au village. Prendre le premier sentier à droite dans les bois. Prendre à gauche entre les barrières de bois pour aller à la pelouse sèche.

3 Poursuivre le chemin qui descend et part à travers les bois jusqu'au belvédère au-dessus de la rivière d'Ain (petit aller-retour par rapport au sentier).

4 Grimper la côte dans la forêt, suivre la petite route forestière et reprendre le sentier dans les bois. Possibilité de pique-nique.

5 Arrivé à la Chapelle des Chasseurs, poursuivre le chemin par la petite route jusqu'au village de Napt. Prendre le chemin de droite aux premières maisons et continuer dans le village jusqu'au four banal (panneau de Félicien).

6 Au four, remonter la rue vers le nord puis descendre à droite dans le pré, puis par le sentier qui monte dans les bois. Attention ne pas prendre le chemin qui descend au lavoir.

7 Continuer par le sentier forestier qui revient au marais et au parking.

L'abreuvoir *(situé avant le belvédère)*

Cet abreuvoir a la particularité d'être alimenté par l'eau de pluie. Celle-ci était récupérée et drainée par le murger d'épierrement le surplombant et situé dans le sens de la pente. Des bois et des taillis ont, remplacé des prés et des cultures. On y venait autrefois travailler à la journée, les animaux de trait trouvaient donc ici l'eau dont ils avaient besoin.

Pour rejoindre le départ

Prendre la D11d, direction Sonthonnax-la-Montagne.
Traverser le hameau d'Heyriat et prendre la direction de
Napt (et Bolozon) par la D11e.

Promenade à réaliser sous la surveillance d'un adulte responsable.

L'Ain

Depuis l'Antiquité, l'Ain a servi au transport des marchandises et des hommes. Déjà à cette époque-là Pline l'Ancien vantait les qualités des sapins du Haut Jura qui descendaient le cours d'eau par flottaison. Plus tard se sont les radeliers qui transportaient le bois sur de grands radeaux de 30m les marchandises diverses. A partir des années 1930, le commerce fluvial s'éteint sur l'Ain principalement à cause des barrages.

Le marais de Napt

Le marais de Napt est une zone humide fragile qui abrite une fougère rare : l'Ophioglosse. Menacé par le reboisement et l'asséchement, le marais a été réhabilité par un débroussaillage manuel. Aujourd'hui une plateforme d'observation avec deux panneaux d'interprétation vous permettra de découvrir ce site.

Les gorges de l'Ain

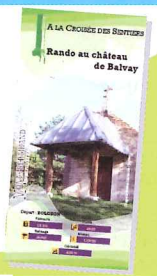
Petit à petit, la rivière d'Ain a creusé dans la roche un lit profond et tortueux. La rivière coule dans des gorges. Les roches se fissurent et forment des dolines, des gouffres d'effondrement, des lapiaz. Les eaux de ruissellements s'infiltrent dans la roche et créent des galeries, des cavités, des rivières souterraines, des nappes phréatiques. L'eau souterraine ressort de la montagne calcaire pour créer des sources.

P Possibilité de se garer au parking du marais de Napt.

Continuez votre promenade par le circuit de randonnée « Le château de Balvay »

Durée : 4h30
Balisage : jaune

Topo-guide
A la Croisée des Sentiers
en vente à l'OT



Renseignements

Office de Tourisme
d'Izernore et des Monts Berthiand
Place de l'église _ 01580 IZERNORE
Tél. 04 74 76 51 30
www.tourisme-izernore.com
contact@tourisme-izerore.com

COMMUNAUTÉ DE COMMUNES DES MONTS BERTHIAND

Office de Tourisme d'Izernore et des Monts Berthiand

Crédits photographiques : R.Gros, sources : Préinventaire, Cahier du Hérisson, n°228