

GRAND JEU DE L'ÉTÉ

JEU N° 4

20 POINTS

A16 jusqu'à **ABBEVILLE**
 A28 jusqu'à **BOUTTENCOURT**
 Suivre la rivière "La Somme" jusqu'à la mer, pour arriver jusqu'à une station balnéaire, **1ère étape**

Reprendre A28 depuis **BOUTTENCOURT** jusqu'à **ROUEN** et prendre A13. A la hauteur de **PONT-L'ÉVÈQUE**, direction la mer, pour rejoindre notre **2ème étape**

Repartir de **PONT-L'ÉVÈQUE** pour aller jusqu'à **CAEN**. Prendre A84. Sortir sur la **D999** pour rejoindre notre **3ème étape** qui nous amène au pays du cuivre

Direction **PONTORSON**, par A84, puis **N175**. Direction la mer, vers notre **4ème étape** pour visiter une merveille du monde, suspendue sur son rocher

De **PONTORSON**, direction **DOL-DE-BRETAGNE**, par **N176**
 Continuer, puis sortir par **D137** pour arriver jusqu'à la cité de **Surcouf**, notre **5ème étape**

Traverser **La Rance** par son barrage pour suivre **D168**, puis **D768**. Prendre **D786** et sortir par **D34** pour visiter une forteresse sur la mer, notre **6ème étape**

De là, continuer sur **D34** pour longer la côte, jusqu'à rejoindre à nouveau **D786** pour quelques kms et reprendre **D34** pour arriver à bon Port, notre **7ème étape**

CARNET DE ROUTE

Découvre les 7 villes mystères

- Départ d'Étapes/Mer pour : M ●●●●●●●●●●
- Station balnéaire des Stars : ●●A●●●●●●●●
- Cloches et Horloges : ●●L●●●●●E●●●●●●●●E●●●●●
- L'archange veille sur lui : L●●●●●T-●●●●●-●I●●●●●
- Refuge pour Corsaires : ●●●●●-●●●●●
- Edifié au 14ème Siècle : F●●●●●●●●T●●
- Le village d'Astérix : ●●●U●

Puis longer la côte jusqu'à Pléneuf-Val-André !

Utilise une Carte de France pour retrouver les 7 villes mystères à partir des indications inscrites sur chacun des panneaux. Bonne route !

 **AUTOROUTE**
 **NATIONALE**
 **DÉPARTEMENTALE**