

© Monts d'Arrée Communauté

La forêt du Huelgoat possède un grand nombre de sites géologiques, archéologiques ou pittoresques porteurs de nombreuses légendes.

La Mare aux Fées est un lieu paisible et enchanteur. La légende raconte qu'à la tombée de la nuit des fées venaient y peigner leurs longs cheveux d'or sous la clarté de la lune. En journée, gare à ceux qui les croisaient car, transformées en hideuses sorcières, elles leur jetaient un mauvais sort !

Le Gouffre accueille la Rivière d'Argent qui se précipite à plusieurs mètres sous vos pieds. Prenez le temps de lire la légende associée à ce site sur le panneau pupitre.

La Mare aux Sangliers porte ce nom car, à une époque, les sangliers venaient s'y désaltérer. Le menhir en granite tout proche, de taille modeste, a été érigé au Néolithique.

## Ménage de la Vierge



© Donatienne GUILLAUDEAU

Site créé par un amoncellement de blocs rocheux. Les pierres, rongées par les eaux de ruissellement, ont pris des formes singulières. On est sensé y distinguer les ustensiles de cuisine de la Vierge : chaudron, louche, baratte à beurre, soufflet... Il vous faudra beaucoup d'imagination !

Réalisé et imprimé en juin 2024 par cloître 02 98 40 18 40

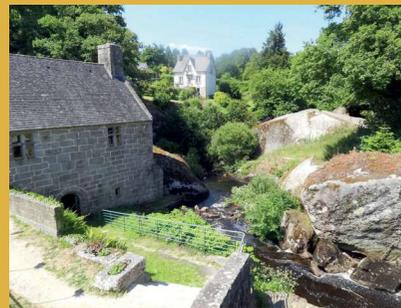
© Yannick D'ERENNES

## Circuit pédestre Découverte



Au cœur de la Forêt du Huelgoat, dans cet écrin forestier se cachent des trésors patrimoniaux. Ainsi, le canal de la mine vous mènera vers l'ancienne mine de plomb argentifère puis vers les sites les plus emblématiques de cette forêt légendaire.

## Moulin du Chaos



© Monts d'Arrée Communauté

Cet ancien moulin seigneurial, construit en pierre de taille de granite au 16<sup>e</sup> siècle, constitue une des portes d'entrée qui mène au site du Chaos. On y trouvait un logement et un espace réservé aux mécanismes du moulin. Au 18<sup>e</sup> siècle, propriété de la Compagnie des mines de Basse-Bretagne, il est intégré au système hydraulique qui participe à l'exploitation des mines de plomb argentifère. Il est alors alimenté par le lac artificiel de 15 ha qui recueille les eaux de deux rivières dont celle du Fao qui forment, à partir du moulin, la Rivière d'Argent, un affluent de l'Aulne.

## Grotte d'Artus

Que de légendes autour d'Artus et de cette grotte ! Artus serait une variante d'Arthur, seigneur breton, défenseur des peuples celtes de la Bretagne armoricaine et des îles Britanniques du début du 6<sup>e</sup> siècle. A lire sur le pupitre, une des légendes associées à ce site.



© Monts d'Arrée Communauté



HUELGOAT est labellisée « Communes du Patrimoine Rural de Bretagne ».



9 km



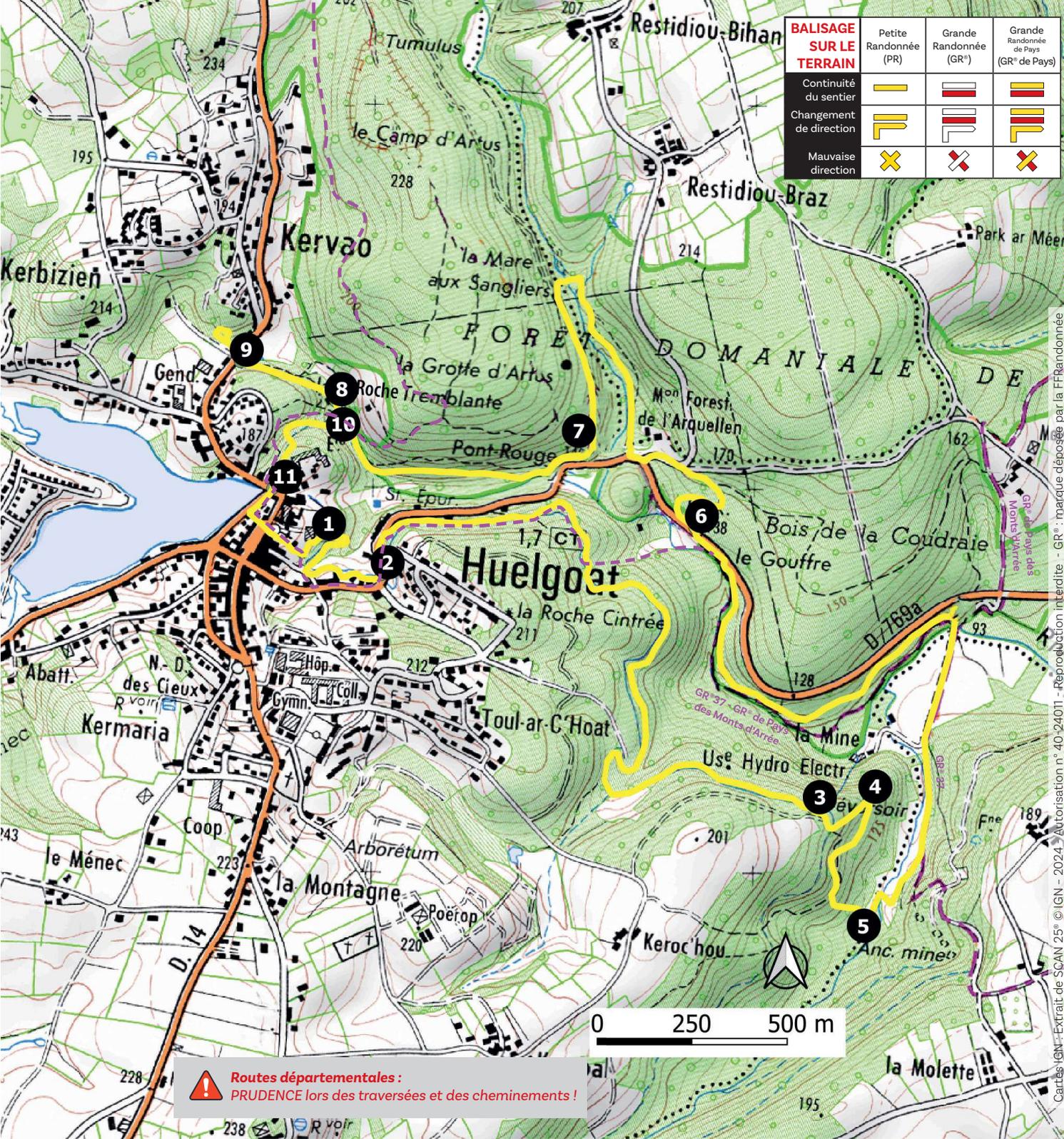
2 h 30



Facile

# Circuit pédestre Découverte

BALISAGE SUR LE TERRAIN	Petite Randonnée (PR)	Grande Randonnée (GR <sup>®</sup> )	Grande Randonnée de Pays (GR <sup>®</sup> de Pays)
	Continuité du sentier		
Changement de direction			
Mauvaise direction			



- 1 Au départ du bourg, à l'arrière de la Mairie, emprunter un chemin qui mène à un canal en eau. Enjamber ce dernier puis virer à droite.
- 2 Poursuivre jusqu'à la D769a. Tourner à gauche sur 150 m. Reprendre la berge du canal qui serpente dans la **forêt domaniale** sur 2 km jusqu'au déversoir de l'usine hydro-électrique.
- 3 Franchir une passerelle métallique puis tourner à gauche vers une barrière en bois. Poursuivre pour arriver dans une clairière.
- 4 Prendre la première à droite vers une voie forestière sur environ 300 m puis virer à gauche pour arriver dans un fond de vallon (présence d'un terrier de **l'Ancienne Mine de plomb argentifère**. Musée au bourg de Locmaria-Berrien à 2 km).
- 5 Virer à gauche, enjamber un ruisseau et rejoindre une route empierrée (GR<sup>®</sup> 37) pour parvenir à la **Rivière d'Argent** à 700 m. Après un pont et avant la D769a, virer à gauche dans un sentier qui longe la Rivière d'Argent. Passer successivement devant la **Mare aux Fées** et le **Gouffre**. Par un escalier, rejoindre vers la gauche la D769a que l'on suit sur 150 m.
- 6 Tourner à droite vers un parking puis s'enfoncer dans la forêt pour rejoindre une voie forestière qui serpente. A l'arrivée sur une route communale, descendre à gauche pour rejoindre le parking de l'Arquellen. Virer légèrement à droite (tracé commun avec le circuit des Chevreuils) et surplomber le **Clair-ruisseau**. Après plusieurs virages prendre à gauche vers la **Mare aux Sangliers**. Remonter et virer à gauche vers une voie forestière. Présence d'un **menhir** puis de la **Grotte d'Artus**.
- 7 Virer à droite avant la D769a puis s'engager sur l'allée Violette près du Pont Rouge. Continuer tout droit jusqu'au **Ménage de la Vierge**.
- 8 Après le petit pont en pierre, tourner à droite puis passer en contre-bas de la **Roche Tremblante** pour arriver sur la D14.
- 9 Traverser la D14 puis passer sur le parking en face pour faire le tour du **Champignon**. Revenir sur vos pas pour arriver de nouveau au **Ménage de la Vierge**.
- 10 Au Ménage de la Vierge, tourner à droite pour remonter le **Chaos** en direction du **Théâtre de Verdure**. Emprunter le passage au-dessus de la **Grotte du Diable** pour arriver au **Moulin du Chaos**.
- 11 Prendre tout droit la rue du lac sur 100 m puis tourner à gauche dans une venelle qui débouche sur la place Aristide Briand face à l'**église Saint-Yves**. S'engager à droite de l'église dans la venelle du Chai pour revenir au parking de départ.

**Routes départementales :**  
**PRUDENCE lors des traversées et des cheminements !**

Cartes IGN - Extrait de SCAN 25° © IGN - 2024 - Autorisation n° 40-24011 - Reproduction interdite - GR<sup>®</sup> - marque déposée par la Fédération Française de Randonnée

Tous droits réservés - Monts d'Arrée Communauté