



LE SANCTUAIRE



LE CHATEAU REVE



LE CHEMIN DE RONDE



LE PASSAGE



LA CRETE



LE MARAIS



L'ONDINE & LE DRAGON

Ecoutez l'histoire de l'ondine et du dragon, découvrez la chanson composée avec les enfants, et retrouvez toutes les informations sur notre site.



LA LEGENDE INSPIREE DES LIEUX

A l'origine, il y avait un château bordé d'un étang : de l'eau, de la pierre et du bois, et un passage vers le merveilleux qui s'ouvrait le soir avec les derniers rayons du soleil. De cette chaude lumière gorgée d'or naquit une ondine, et de l'orage qui gronde, un dragon d'eau fabuleux.

L'ondine vivait au cœur de l'étang. Elle était gracieuse, légère, virevoltante, insaisissable et fragile comme un éclat de rire. Le dragon s'étirait de toute sa puissance dans les douves qui reliaient le château au plan d'eau. De leur rencontre germa un amour précieux s'épanouissant secrètement dans les méandres et les creux de l'eau. La fée des eaux et le dragon veillaient sur les lieux et leurs habitants en compagnie de fileuses du temps, de dragons volants, d'oiseaux à ailes de peau, de chats-huants, de salamandres de feu et de lucioles. La vie s'écoulait paisiblement au rythme des saisons et de leurs enchantements.

Mais un jour une terrible guerre éclata : non loin de là, sur la Lande, les troupes du Duc de Bretagne et celles du Roy de France s'affrontaient. Les hommes qui se battaient désespérément implorèrent les Dieux et les êtres fabuleux de leur venir en aide. L'ondine ne put résister à cet appel et envoya sa cour merveilleuse auprès des soldats, malgré les mises en garde du dragon. La bataille du Duc fut perdue et des milliers de vies avec, dans les deux camps. Pour marquer la défaite, la tour de son château fut coupée en deux.

Profondément marquée par ces événements tragiques, l'ondine ne put se résigner à retourner au château et à affronter la vue de cette tour et de ce qu'elle symbolisait. Elle demeura à jamais dans l'étang, n'empruntant qu'en de rares fois les douves pour rendre visite à son amant. Le château tomba peu à peu dans l'oubli, mangé par le temps qui passe, faisant disparaître avec lui les passages en eaux vers l'étang.

Aujourd'hui les douves n'existent plus, et les liens physiques qui unissaient le dragon à la belle ont disparu. Mais l'amour est extraordinaire et il faut se rappeler que ces créatures fabuleuses sont nées de l'eau et de la lumière. C'est ainsi que l'ondine et le dragon se retrouvent en ces lieux aujourd'hui, portés par les rires des enfants et le souffle du vent qui les visitent régulièrement.

Vous pourrez les voir à votre tour en empruntant des passages mystérieux.

LES PASSAGES MYSTERIEUX

1. Le premier passage se cache à l'Ouest, dans un sanctuaire de pierres et d'arbres, tourné vers l'étang et la ville, 3 portes vous invitent à démarrer votre quête.
2. Le second passage mène à un chemin de ronde et à un camp d'entraînement, souvenirs de la bataille de Saint-Aubin-du-Cormier. Il permet de montrer sa bravoure et son courage.
3. Le troisième passage mène au château rêvé de l'ondine et du dragon, celui des contes, des princesses et des chevaliers. Il nous laisse imaginer la beauté des temps passés.
4. Le quatrième passage c'est la crête, le début de l'Armorique, un morceau de terre soulevé par les pas des géants qu'il faudra franchir sans faillir.
5. Le cinquième passage mène à une palette d'ombres, sombre et pleine de nostalgie, vestige d'un ancien marais. Plus intrigant que les précédents, il fascine et attire les enfants intrépides.
6. Le sixième passage est sonore et nous chante partout cet amour millénaire. Saurez-vous l'actionner et retrouver ses mélodies perdues ?
7. Le septième passage s'ouvre chaque fois qu'un enfant vaillant emprunte les 6 chemins précédents en ayant dans son cœur cette histoire et cette envie de retrouvailles.

LA FÊTE ET LE SERPIDÂ

A l'origine, n'avaet un châte d'o un etanc : de l'ève, de la roche et du bouès, e un passaije trac le merveilleuz qhi s'ouvraet a la netée o les daraines rayées du sourail. De la chaode lumiere dorée nâhrit une fête de l'ève, et de l'oraije nâhrit un serpidâ de l'ève.

La fête de l'ève veqhissaet lë ao mitan de l'etanc. Ol taet vrae boudette, lijere, parvolante e câzuele come une ririe. Le serpidâ de l'ève s'evailaet lu de tot son longt e de tot son pouair den les doues qhi reliaent le châte d'o l'etanc. De lou encontr jetit un amour percieüz qi se demoucelaet en segret den les virons de l'ève. La fête de l'ève e le serpidâ de l'ève veillaent d'assembl sur les leüs e sur le monde d'o des filoueres du temp, des serpidâs volants, des ouéziao o des eles de piao, des chouans, des sourds-gâre e des luciao. La vie passaet de même doujettelement long les sézons et lous enchantements.

Pés un jou eune grand gherre se declanchit : pas ben lein d'ilë, sur la Lande, les troupées du Duc de Bertègn s'entr-bataient o les sienes du Rai de France. Les omes qi se bataent apelirent les Dioues e les fêtes a veni a lous aider. La fête de l'ève pouit pouint lë rester sans repondr e ol envoyit sa troupee merveilleuze cote les soudards, maogrë les avizeries du serpidâ. La bataille du Duc fut perdue e des miles de vies de chaqe bord etou. Asourfin de mercher la defête, la tour de son châte fut coupée par son mitan.

Vrae merchée par les istouères-la, la fête de l'ève velit point s'en retourner ao châte e pouair revaer la tour-la e sa signifiance. Ol restit den l'etanc, e n'alit qe qheuges fais par les doues a visiter mon galant. Le châte fut lu oubelië e les passaijes d'ève devers l'etanc furent perdues.

Ao jou d'anet, n'i a pus de doues e les lians entr la bête e la belle s'en sont retournës. Meins l'amour ét mirabilla, e i faot ben sonjer qe les qeriatures-la nâhrirent de l'ève e de la lumiere... E de même qe la fête de l'ève e le serpidâ de l'ève s'entr-retreuent ilë anet, d'o les riries de la garçaille e la bufée du vent qhi les visitent a chaqe fai...



UNE HISTOIRE COLLECTIVE

Ce jardin d'aventures est né d'une histoire collective.

- Pour voir le jour, il a nécessité :
- un peu d'imagination et de rêve,
 - beaucoup d'enfance, de joie et de légèreté,
 - infiniment de nature, de soleil, de pluie et de vie.

Il a bénéficié des mains expertes, habiles et créatives de grands jardiniers et d'artistes : les enfants de Saint-Aubin-du-Cormier (école Alix de Bretagne et école Sainte Thérèse, centre de loisirs), les jeunes de l'espace-jeunes, Francis Benincà, Philippe Saulnier, François Beau, Parcours Aventure et les services de la ville.

Ce lieu ouvre à l'imaginaire, à la créativité, à l'expérimentation et à l'invention.

Laissez-vous entraîner ...

