

# Givors est une île

## Léonie Pondevie

**On dit souvent que le chemin importe autant que la destination.**

Et en chemin, mille choses peuvent advenir. La quête du saumon de Givors est un chemin. Au-delà des trésors qu'elle renferme, elle est une invitation à l'errance et à la contemplation, aux rencontres fortuites et à l'exploration d'un autre imaginaire. Entre chemins de terre, berges et zone urbaine, vous remonterez les cours d'eau et avec eux, une histoire de Givors.

### Règles du jeu :

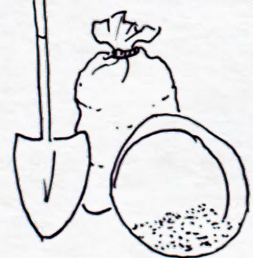
Cherchez les caches grâce au plan et aux indications. Si besoin vous pouvez également utiliser les coordonnées GPS indiquées.

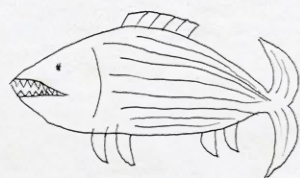
À l'intérieur de chaque cache se trouve un fragment du projet *Givors est une île* de la photographe Léonie Pondevie. **Découvrez-en le contenu à l'abri des regards.** Pour que les prochains aventuriers puissent profiter de l'expérience, **remplacez les éléments à l'endroit où vous les avez découverts.**

La totalité du parcours fait 8 km, soit environ 3 h. **Vous pouvez le réaliser en une ou plusieurs fois.**

Vous trouverez également un mot-clé par cache. **Notez-les sur votre carte ou sur un papier.** Une fois toutes les caches découvertes, ils vous permettront de récupérer dans les bureaux de Stimlantia un précieux souvenir de *Givors est une île*.

**À l'aventure !**



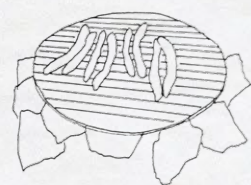


## Le saumon

45.59192, 4.78445

Le pont de la Méditerranée est votre premier repère. Avancez jusqu'à lui. Il faut s'aventurer jusqu'au Rhône pour découvrir sous la voûte le saumon caché. Ensuite retournez sur vos pas. En haut des escaliers, un repère jaune vous montrera ce que vous cherchez.

**mot-clé :** .....



## Les ablettes et le barbecue

45.581764, 4.781684

Au-delà du pont de Chasse, entre les résidus de barbecue et le 19<sup>e</sup> repère de la rive gauche, peut-être aurez-vous l'occasion d'observer les ablettes scintiller sous la surface. Mais ce que vous cherchez se trouve au-delà de la butte, aux pieds de trois arbres reliés par un même un tronc.

**mot-clé :** .....



## Drive-in

45.58738, 4.77490

L'île de Givors n'est pas visible sur la surface du globe, éloignez-vous en légèrement. Tournez-vous vers le fleuve et contemplez les voitures à l'arrêt. Là, derrière l'un des piliers éclairés, se trouve ce que vous cherchez.

**mot-clé :** .....



## La plage

45.591676, 4.777505

**Déconseillé aux jeunes enfants, bonnes chaussures recommandées.**

La plage est une île dans l'île, accessible une partie de l'année lorsque le fleuve s'est assoupi. Pour l'entrevoir, il faut descendre à gauche, sous le pont qui passe au-dessus du Garon et suivre prudemment le chemin abrupt en longeant les ruines d'un autre temps. Il faudra ralentir lorsque que vous trouverez sur votre droite le vestige d'une tour en ruine. Un peu plus loin, au creux d'une structure de fer, se dissimule ce que vous cherchez.

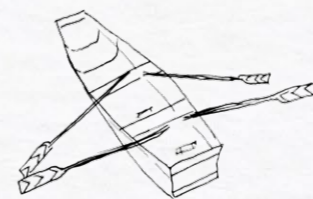
**mot-clé :** .....

## Givors-plage

45.59318, 4.78266

Si la rivière le permet, suivez le chemin vers la gauche qui vous mènera dans la jungle. Puis, après les orties et les embouches, la plage s'ouvrira à vous. Il n'y a pas de cache à cet endroit, seulement un paysage incroyable à contempler.

**Cache bonus (accessible selon le niveau de l'eau et la météo).**



## Les sauveteurs-jouteurs

45.59029, 4.77102

Le baptême de barque ne sera pas pour aujourd'hui, mais vous pourrez dire bonjour à l'un des derniers vestiges du canal de Givors. Prisonnier de la végétation, ce que vous cherchez est à tribord du portail qui mène au bassin.

**mot-clé :** .....

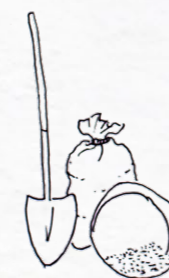


## Pont des fainéants

45.58669, 4.77066

Proche du rond point aux emblèmes de Givors qui mène à La Poste, repérez les rambarde roses et bleues. Là, se trouve une arche qu'il vous faudra franchir. Longez le muret de pierre jusqu'à sa fin. Lorsque la pierre se transforme en métal, vous trouverez ce que vous cherchez. D'ici, vous apercevrez également le poisson bleu qui se cache sous le pont.

**mot-clé :** .....



## Les orpailleurs

45.58481, 4.75560

Les orpailleurs fortunés peuvent traverser la passerelle au dessus du Gier qui porte leur nom pour dilapider leur richesse dans le temps de la consommation. À défaut, il faudra chercher le prochain trésor au pied gauche de l'entrée du pont.

**mot-clé :** .....



## Stimultania

45.584378, 4.773375

Pour cette étape il faudra franchir la grande arche et avancer sur le chemin aux 27 carreaux. Au fond de la cour, l'arbuste le plus robuste garde la dernière surprise.

**mot-clé :** .....

Résidence de création de 8 semaines sur les mois de février et avril 2021. Portée par Stimultania Pôle de photographie. Soutenue par le Ministère de la Culture dans le cadre du dispositif Capsule.



**MINISTÈRE  
DE LA CULTURE**

Liberté  
Égalité  
Fraternité



**STIMULTANIA  
GIVORS**

Pôle de photographie

