

Ça vaut le détour...



Le Cap Fagnet

En raison de son emplacement stratégique, le Cap Fagnet fut d'abord une forteresse gauloise, puis un maillon du mur de l'Atlantique durant la 2nde guerre mondiale. Plus haut point de la Côte d'Albâtre, il offre un panorama à couper le souffle sur la mer et les falaises.

Les Pêcheries, Musée de Fécamp

Aménagé dans une ancienne sécherie de morue, le Musée des Pêcheries propose aux visiteurs des collections riches et diversifiées, liées à l'histoire de Fécamp : galerie historique, pêche, Beaux-Arts, enfance et vie cauchoise. Au 7^{ème} niveau, le belvédère offre sur 360° un point de vue spectaculaire.

Le Palais Benedictine

Ce chef d'œuvre architectural d'inspiration gothique et Renaissance a été érigé à la fin du XIX^{ème} siècle en l'honneur de la liqueur Benedictine, toujours produite sur place, dans la distillerie. Découvrez les collections exceptionnelles d'art de son fondateur Alexandre Le Grand, ainsi que l'élaboration de cet élixir et des expositions d'art contemporain.

Yport

Ce village de pêcheurs, reste empreint du souvenir des marins côtiers : quelques cabestans et des doris, ces barques aux couleurs vives rappellent le passé récent d'une vie yportaise, tournée exclusivement vers la mer jusqu'au banc de Terre-Neuve.

Les Valleuses

Vaucottes, Grainval, Senneville-sur-Fécamp, Elétot, Saint-Pierre-en-Port, Grandes et Petites Dalles : panoramas grandioses ou petits coins de paradis, à chaque valleuse son caractère, ses secrets... Curiosités géologiques propres au Pays de Caux, les valleuses sont apparues suite au soulèvement des sols, il y a 2 millions d'années. Intimistes, insolites, bucoliques et parfois périlleuses, ces petites vallées perchées ou débouchant sur les plages sont des lieux exceptionnels... En vous baladant, vous découvrirez tout le charme architectural des demeures qui s'y cachent.

Infos conseils

Fécamp et ses environs

Au cœur de la côte d'Albâtre, Fécamp, ville d'Art et d'Histoire, et ses alentours offrent un florilège de paysages à découvrir au travers de circuits balisés entre mer et campagne. Partez à la découverte des valleuses, bois et châteaux, sillonnez la campagne cauchoise et ses champs multicolores et découvrez des villages charmants, un patrimoine architectural unique avec ses clos-masures et ses colombiers.

Renseignements

Office Intercommunal de Tourisme de Fécamp

Quai Sadi Carnot
76400 Fécamp

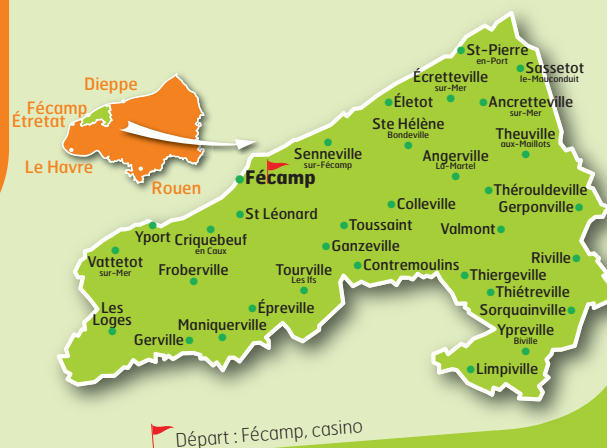
Tél : 02 35 28 51 01
www.fecamptourisme.com

Seine-Maritime Attractivité

Tél : 02 35 12 10 10
www.seine-maritime-tourisme.com

Comité FFRandonnée 76

09 53 82 34 96
seine-maritime@ffrandonnee.fr



Pour poursuivre son voyage

Office de Tourisme d'Étretat
Place Maurice Guillard - 76790 ÉTRETAT
02 35 27 05 21

Office de tourisme d'Yport
Place Alfred Nunes
76111 YPORT
02 35 29 77 31

Office de tourisme de Sassetot
10 rue des Fusillés
76540 SASSETOT LE MAUCONDUIT
02 35 20 29 59

www.fecamptourisme.com



Créat photos : Office intercommunal de tourisme de Fécamp

Banise Imprimerie - 76400 Fécamp - IMPRIM'VERT

GR® et le logotype FFRandonnée sont des marques déposées par la FFRandonnée, elles désignent les itinéraires identifiés sous le nom de « GR® », balisés de marques blanc-rouge. Ces itinéraires sont des créations de la FFRandonnée. Leur reproduction non autorisée, ainsi que de la marque GR constituent une contrefaçon passible de poursuites.

Côte d'Albâtre - Fécamp Caux Littoral

Fécamp et ses environs

Randonnée en Seine-Maritime



RANDONNÉE À PIED

Départ : Fécamp

Circuits GR®21

Fécamp - Étretat
18,7 km - 6h00

Fécamp - Petites Dalles
18,5 km - 6h00

Difficulté



Circuits GR®21

(1) Fécamp - Étretat

18,7 km - 6h00 environ pour l'aller

Départ : **Fécamp**, casino

Arrivée : **Étretat**, plage

6,5 km - 1h30 environ pour l'aller

Départ : **Fécamp**, casino

Arrivée : **Yport**, plage

(2) Fécamp - Petites Dalles

18,6 km - 6h00 environ pour l'aller

Départ : **Fécamp**, Office de tourisme

Arrivée : **Petites Dalles**, Plage

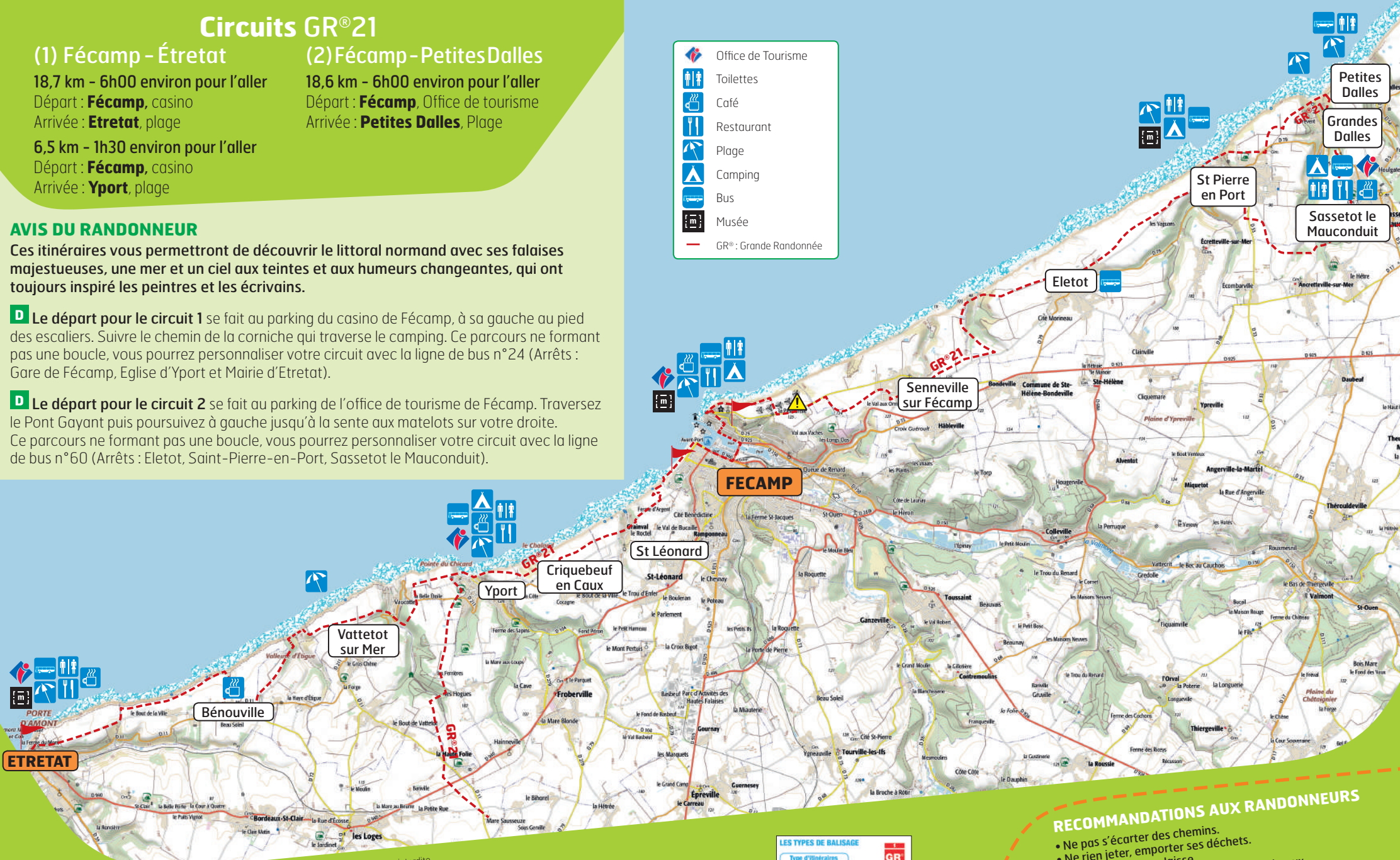
AVIS DU RANDONNEUR

Ces itinéraires vous permettront de découvrir le littoral normand avec ses falaises majestueuses, une mer et un ciel aux teintes et aux humeurs changeantes, qui ont toujours inspiré les peintres et les écrivains.

D Le départ pour le circuit 1 se fait au parking du casino de Fécamp, à sa gauche au pied des escaliers. Suivre le chemin de la corniche qui traverse le camping. Ce parcours ne formant pas une boucle, vous pourrez personnaliser votre circuit avec la ligne de bus n°24 (Arrêts : Gare de Fécamp, Eglise d'Yport et Mairie d'Étretat).

D Le départ pour le circuit 2 se fait au parking de l'office de tourisme de Fécamp. Traversez le Pont Gayant puis poursuivez à gauche jusqu'à la sente aux matelots sur votre droite. Ce parcours ne formant pas une boucle, vous pourrez personnaliser votre circuit avec la ligne de bus n°60 (Arrêts : Eletot, Saint-Pierre-en-Port, Sassetot le Mauconduit).

	Office de Tourisme
	Toilettes
	Café
	Restaurant
	Plage
	Camping
	Bus
	Musée
	GR® : Grande Randonnée



RECOMMANDATIONS AUX RANDONNEURS

- Ne pas s'écarter des chemins.
- Ne rien jeter, emporter ses déchets.
- Tenir les chiens en laisse.
- Respecter la nature, les cultures, les animaux.
- Pensez au travail des agriculteurs et des forestiers.
- En période de chasse, soyez prudents.
- En forêt, n'allumez jamais de feu.
- Attention aux croisements avec d'autres randonneurs (piétons, cavaliers, VTT, ...).
- Ne pas pénétrer dans les propriétés privées.
- Ne pas marcher au bord ni au pied des falaises.

Extrait SCANSO® - © IGN - 2018 - Autorisation n° 43-18030 - reproduction interdite
 GR® est une marque déposée par la FFRandonnée, elle désigne les itinéraires identifiés sous le nom de « GR® », balisés de marques blanc-rouge. Ces itinéraires sont des créations de la FFRandonnée. Leur reproduction non autorisée, ainsi que de la marque GR® constituent une contrefaçon possible de poursuites.
 Retrouvez tous les GR® sur <http://www.mongr.fr/>

POUR TROUVER SON CHEMIN

Sur la carte, le drapeau indique le point de départ matérialisé sur le terrain. Pour parcourir le circuit, suivez les balises de couleur blanc-rouge.

LES TYPES DE BALISAGE

	Type d'itinéraires
	Bonne direction
	Tourner à gauche
	Tourner à droite
	Mauvaise direction

GR
UTILISEZ