

# EXPLORATEURS

AUXOIS MORVAN

## LA SOUPE À LA SORCIÈRE

AU PERRON DES LUTINS (La Roche-en-Brenil)

UN CIRCUIT LUDIQUE D'1H45 ENVIRON (6,4KM)  
POUR LES EXPLORATEURS EN HERBE



LIVRET-JEU DE DÉCOUVERTE  
CONSEILLÉ À PARTIR DE 7-8 ANS  
2019



VILLES  
& PAYS  
D'ART &  
D'HISTOIRE  
DIRE

# PRÊT POUR UNE NOUVELLE AVENTURE AVEC LA BEUFFENIE, LA CÉLÈBRE SORCIÈRE DE PRÉCY-SOUS-THIL ?

Les lutins de la Roche sont des voisins de la Beuffenie. Ils connaissent bien sa célèbre soupe, qui aurait, dit-on, des pouvoirs incroyables... Comme ils aimeraient pouvoir disparaître aux yeux des humains lorsque l'on s'approche trop près d'eux, ils voudraient récupérer les bons ingrédients pour concocter cette soupe.  
Aide-les à les retrouver !

## Le circuit de la Beuffenie...

### INFOS PRATIQUES

#### DÉPART

Situé dans le centre de la Roche-en-Brenil, sur le parking place de la Danse, proche de l'église.

#### LOCALISATION

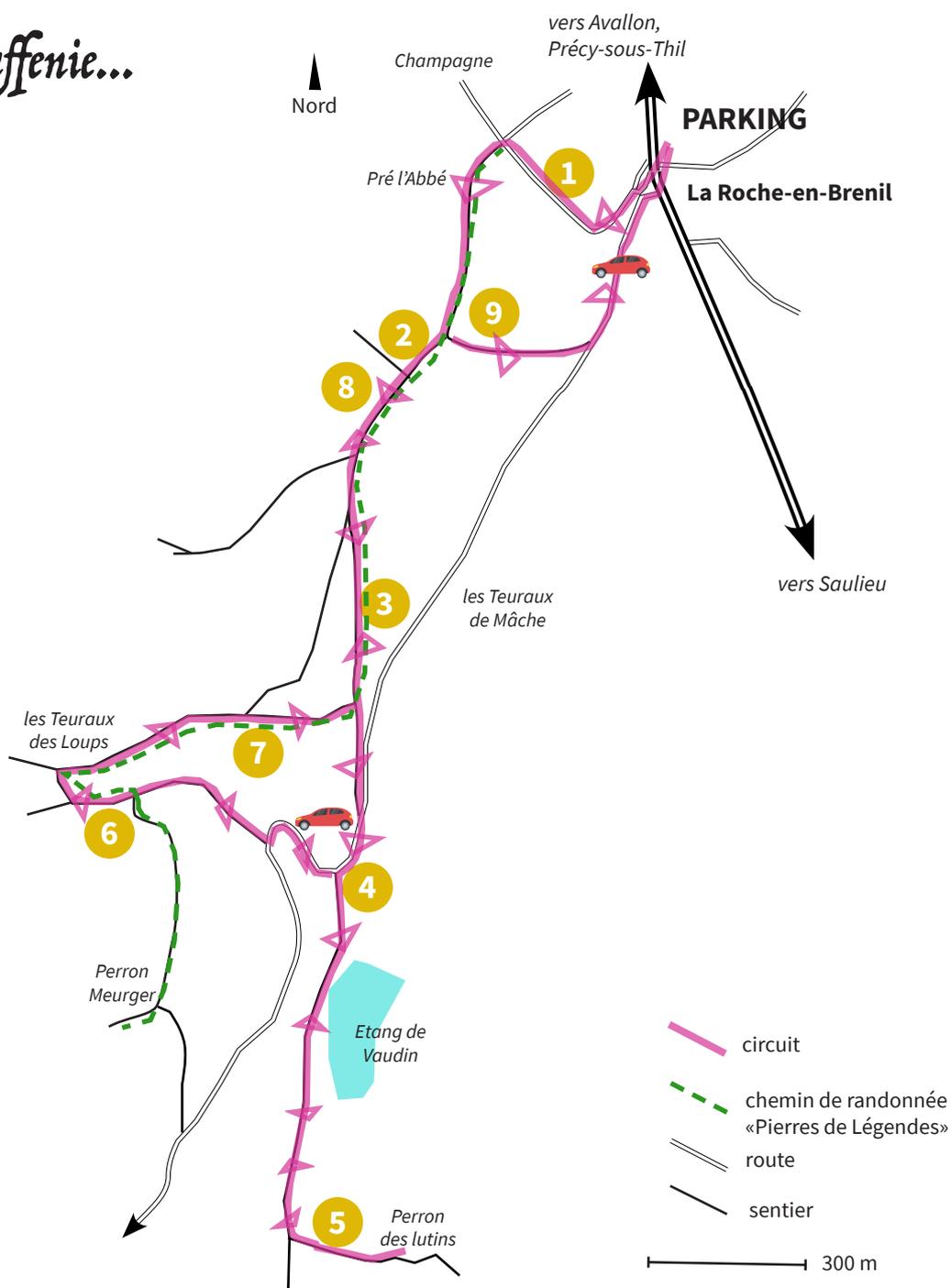
Le circuit emprunte en partie le parcours des «Pierres de légendes», balisé en jaune (mentionné en vert sur la carte ci-contre, dépliant disponible en Office de tourisme). La plupart du circuit se déroule sur des sentiers, seule deux petites portions de route secondaire est empruntée entre les étapes 3 et 4 / 5 et 6 / 9 : restez prudents !!

#### DISTANCE ET DURÉE

6,4km, 79m de dénivelé, environ 1h45

#### RECOMMANDATIONS

Merci de bien replacer les poinçonneuses dans leurs boîtes à l'endroit où tu les as trouvées. Restes prudent, c'est une balade en autonomie. Le Pays de l'Auxois Morvan et l'Office de Tourisme de Saulieu déclinent toute responsabilité en cas d'accident.



# COMMENT JOUER ?

1. Munis-toi de ce livret-jeu.
2. Repère les endroits sur la carte où se cachent les balises qui détiennent les ingrédients manquants à la recette.
3. Trouve les boîtes à l'aide des *indices* disponibles dans le livret.
4. Note l'ingrédient trouvé en poinçonant le coupon-réponse ci-contre (fais attention de bien poinçonner sous le numéro correspondant).

5. Remet la poinçonneuse dans la boîte et replace soigneusement la boîte à son emplacement.
6. Une fois le coupon complété avec les 9 ingrédients, fais valider ta recette par les lutins en la déposant dans la boîte aux lettres de l'Office de tourisme.

## C'EST PARTI !

### 1 PARKING PLACE DE LA DANSE

Bonjour, nous sommes les lutins de la Roche. Ce village est situé sur le tracé de la RN6, une route qui reliait Paris au sud de la France et qui était très empruntée jusque dans les années 60. Aujourd'hui, les camions la traversent toujours pour aller vers Saulieu ou Avallon. C'est en partant d'ici que l'on accède à des lieux mystérieux, dans la forêt peuplée d'êtres fantastiques... Nous serons ton guide ! Pour commencer, va en direction de l'église, puis une fois sur la place, emprunte la ruelle de Champagne entre deux maisons.

INGRÉDIENT N°1 *indice* : les deux arbres



### 2 AU MEURGER

Une fois l'indice trouvé, poursuis ton chemin puis tourne à gauche. Tu arrives en haut d'un sentier qui descend, où un panneau explique ce que sont les «meurgers» : nous nous y cachons parfois. Le beau mur de pierres-sèches à côté est un bon exemple de ces nombreuses constructions de pierre, très fréquentes localement. En Morvan, le sol est constitué de granite, cette pierre très dure aux reflets gris-rosé. On l'utilise pour la construction, en complément du calcaire, qui est lui bien plus facile à tailler.

INGRÉDIENT N°2 *indice* : le beau panneau



### 3 AUX TEUREAUX DE MÂCHE

Une fois le sentier descendu, tu arrives à une intersection : poursuis tout droit, sans emprunter le sentier balisé à droite, jusqu'à la route. En chemin, observe les paysages du Morvan autour de toi : un plateau forestier à environ 500 mètres d'altitude, ponctué de petites vallées, de clairières et de jolis chemins bordés de meurgers, d'arbres ou de haies plessées (arbrisseaux tressés qui forment des haies). La forêt qui t'entoure s'est particulièrement développée au 18<sup>ème</sup> siècle, afin d'en utiliser le bois : des résineux ont été plantés (sapins), aux côtés des feuillus (chênes et hêtres).

INGRÉDIENT N°3 *indice* : pierre moussue avant la route



### 4 VERS L'ÉTANG DE VAUDIN

**Attention, tu es sur une route, reste proche d'un adulte sur le bas-côté !!!** Longe-là sur le virage puis emprunte un petit chemin, sur ta gauche, après avoir franchi la rivière. Tu vas longer un plan d'eau comme on en rencontre de nombreux par ici : ils ont souvent été aménagés comme retenue d'eau pour le flottage du bois et pour alimenter les petits ruisseaux. Une légende raconte qu'ici habiterait notre amie la vouivre, un serpent ailé avec un oeil magique... Tu peux aussi la retrouver à Vitteaux, où une autre «Soupe à la sorcière» t'attend...

INGRÉDIENT N°4 *indice* : une branche à l'entrée du chemin



COUPON-RÉPONSE à compléter, découper et déposer dans la boîte aux lettres de l'office (adresse au dos) après avoir poinçonné les 9 ingrédients

9

8

7

6

5

4

3

2

1

La date :  
Ton nom  
et prénom :  
Ton adresse :

## 5 LE PERRON DES LUTINS

Après avoir longé l'étang, poursuis encore le chemin jusqu'à trouver un panneau indiquant, sur ta gauche «Le Perron des lutins». C'est ici que l'on se retrouve la nuit pour danser !! L'indice est dans notre cabane, tout en haut de cet amas rocheux, en suivant un petit sentier. Le nom de la commune vient de deux éléments que tu vois ici : des grosses pierres («La Roche») et du bois («en Brenil», mot ancien pour «boisé»). Rebrousse ensuite chemin pour revenir jusqu'à la route de l'étape n°4.

INGRÉDIENT N°5 *indice : la cabane des lutins*



## 6 VERS LE PERRON MEURGER

**Attention, tu es sur une route, reste proche d'un adulte sur le bas-côté !!!** Là, suis le virage vers ta gauche, puis quitte la route par un sentier au sol rouge qui part à droite. Au bout d'un moment, un panneau indique «Le Perron Meurger», que tu peux aller voir si le cœur t'en dit. Il s'agit d'énormes roches granitiques qu'un être diabolique a laissé tombé ici : on nous a dit qu'il voulait enfermer dans l'église les habitants de la Roche avec, mais qu'il est arrivé trop tard, après la messe ! Les empreintes de ses doigts dans les rochers sont encore visibles...

INGRÉDIENT N°6 *indice : panneau*



## 7 AU PONT DE GARGANTUA

Après avoir poursuivi ton chemin, tourne à droite en retrouvant le circuit balisé en jaune. Ta descente va te mener au bord de la rivière nommée Tournesac. Notre domaine, la vallée du Tournesac, avec la vallée toute proche de l'Argentalet, fait la transition entre le Morvan et l'Auxois tout proche, moins boisé et composé de douces collines.

INGRÉDIENT N°7 *indice : dans l'arbre tout proche de la rivière*



## 8 LE RETOUR

Après avoir franchi la rivière et monté une pente ardue, tu retrouves le chemin du départ : prend à gauche pour revenir vers La Roche. Au loin, tu aperçois de grands bâtiments industriels blancs : il s'agit d'usines de transformation du bois, située à l'emplacement d'une ancienne carrière. En plus d'une scierie, des entreprises fabriquent des parquets ou des granulés de bois. L'exploitation forestière est importante dans le Morvan ; sais-tu par exemple que Saulieu est la capitale du sapin de Noël ?

INGRÉDIENT N°8 *indice : arbre à gauche, dans le lierre*



**Notre aventure touche à sa fin.** Pour terminer, prend un sentier à droite pour revenir dans le village. Au départ de ce sentier, au pied d'un grand chêne d'où l'église est bien visible, un dernier indice t'attend, le **9**. Tu peux maintenant nous envoyer ta recette en déposant ton coupon-réponse à l'adresse indiquée au dos de ton coupon-réponse. Un grand merci pour ton aide !!

CETTE AVENTURE EN PAYS D'ART ET D'HISTOIRE,  
A ÉTÉ CONÇUE PAR LE PAYS DE L'AUXOIS MORVAN  
ET L'OFFICE DE TOURISME DE SAULIEU MORVAN.

PLUS D'INFORMATIONS :  
WWW.SAULIEU-MORVAN.FR  
WWW.PAH-AUXOIS.FR  
03 80 64 00 21

2019 © FLORENT BOSSARD (ILLUSTRATION DE COUVERTURE),  
PAH AUXOIS MORVAN (GRAPHISME)