



Dès 7-8 ans
6,7 km
2h30 de parcours

ACCÈS

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

LOCALISATION

Le circuit emprunte en partie le parcours des « Pierres de légendes », balisé en orange (mentionné en vert sur la carte à l'intérieur, dépliant disponible en Office de tourisme). **La plupart du circuit se déroule sur des sentiers**, seules deux petites portions de routes secondaires sont empruntées entre les étapes 3 et 4 / 5 et 6 / 9 : **reste prudent !!**

Un problème sur un indice, une balise défectueuse, une difficulté... faites-le nous savoir : ot@saulieu-morvan.fr

RECOMMANDATIONS

Reste prudent, c'est une balade en autonomie. Avant de partir, **consulte toujours la météo**, n'oublie pas de prendre une bouteille d'eau peu importe le temps. Sois bien chaussé, reste bien sur le sentier et respecte l'environnement qui t'entoure. Au retour (toute l'année), **vérifie que tu n'as pas de tiques**. Attention aux périodes de chasse : de mi-septembre à fin février (se renseigner en office de tourisme). **En cas d'accident, appelle le 18**. Le Pays de l'Auxois Morvan et l'Office de tourisme de Saulieu Morvan déclinent toute responsabilité en cas d'accident.

Découvre les autres parcours de « Soupe de la sorcière » en Auxois Morvan à l'Office de Tourisme

- N°1 À AISY-SOUS-THIL
- N°2 AU SITE DE MYARD
- N°3 SUR LA MONTAGNE DE VENAREY
- N°4 AU PERRON DES LUTINS
- N°5 SOUPE DE CHÂTEAUNEUF
- N°6 À ÉPOISSES/ÉPOISSOTTE
- N°7 À L'ÉTANG DE SAINTE-BARBE
- N°8 À L'ANCIEN VILLAGE DE MELIN
- N°9 À GISSEY-SUR-OUCHE



©JPM Partner - jpm-partner.com - 05/2020

explorateurs
AUXOIS
MORVAN

LA SOUPE DE LA SORCIÈRE

6,7 km
2h30 de parcours

N°4 AU PERRON DES LUTINS



Cette aventure en Pays d'art et d'histoire a été conçue par le Pays Auxois Morvan et l'Office de Tourisme Saulieu Morvan.

RÉGION
BOURGOGNE
FRANCHE
COMTÉ

PAYS
AUXOIS
MORVAN
infiniment Bourgogne

VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE

Communauté
de communes
de
Saulieu

Plus d'informations :

www.saulieu-morvan.fr/joomla/accueil-tourisme
www.pahauxois-morvan.fr
03 80 64 00 21

Livret-jeu
de découverte
à partir de 7-8 ans

Communauté
de communes
de
Saulieu

PAYS
AUXOIS
MORVAN
infiniment Bourgogne

VILLES
& PAYS
D'ART &
D'HISTOIRE

COMMENT JOUER ?

1 Munis-toi de ce livret-jeu et de sa fiche-recette.

2 Repère les endroits sur la carte où se cachent les balises qui déterminent les ingrédients manquants à la recette.

3 Trouve les balises à l'aide des indices disponibles dans le livret.

4 Note l'ingrédient trouvé en poinçonnant la fiche-recette (attention à bien poinçonner sous le numéro correspondant).

5 Une fois le coupon complète avec les 9 ingrédients, fais valider ta recette aux lutins en la déposant dans la boîte aux lettres de l'office de tourisme :

Office de tourisme de Saulieu Morvan
Les lutins de la Roche-en-Brenil
24 rue d'Argentine, 21 210 SAULIEU

PRÊT POUR UNE NOUVELLE
AVENTURE SUR LES PAS DE

LA BEUFFENIE, LA GÉLÈBRE DE LA 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 !



CIRCUIT DE LA BEUFFENIE...

N°4 AU PERRON DES LUTINS

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.

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.

INDICE : le beau panneau



3 AUX TEUREAUX DE MÂCHE

En descendant le long du sentier, observe en chemin 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^{ème} siècle, afin d'en utiliser le bois : des résineux ont été plantés (sapins) aux côtés des feuillus (chênes et hêtres). Les grands chênes servent parfois de cachette à nos amis les lutins, si tu es attentif, peut-être pourras-tu les entendre jouer dans la forêt.

INDICE : souche à l'abri d'un chêne



4 VERS L'ÉTANG DE VAUDIN

Arrivé à une intersection, poursuis tout droit, sans emprunter le sentier balisé à droite, jusqu'à la route. 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 œil magique... Tu peux aussi la retrouver à Vitteaux, où une autre « Soupe à la sorcière » t'attend...

INDICE : une branche à l'entrée du chemin



5 LE PERRON DES LUTINS

Après avoir longé l'étang, poursuis encore le chemin jusqu'à trouver un panneau de dos indiquant, sur ta gauche « Le perron des lutins » (ou « perron »). 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.

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 tomber ici : on nous a dit qu'il voulait enfermer les habitants du village dans l'église, mais qu'il est arrivé trop tard, après la messe ! Les empreintes de ses doigts dans les rochers sont encore visibles...

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.

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, situées 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 ?

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 déposer ta recette à l'adresse indiquée. Un grand merci pour ton aide !!