

Sentier des légendes à Argillières



Une randonnée proposée par Nathalie-Guillet E.

Argillières est un petit village aux nombreuses légendes... Son château aurait accueilli au XVIII^e siècle le célèbre bandit Mandrin, héros du peuple mais voleur à abattre à tout prix pour les autorités. Dissimulé par un haut mur, ce château construit aux XVII^e et XVIII^e siècles est aujourd'hui essentiellement occupé pendant la belle saison.

Durée	2h 50	Difficulté	Moyenne
Distance	8,71 km	Retour au départ	Oui
Dénivelé positif	125 m	Activité	Pédestre
Dénivelé négatif	124 m	Commune	Argillières (70600)
Point haut	321 m		
Point bas	259 m		



Trace n° 205709

Description

Stationnement devant la mairie.

(D/A) Prendre la Route Départementale 17 en direction des villages de Gilley et Farincourt.

(1) A la sortie du village, à hauteur du dernier pavillon récemment construit, emprunter sur votre gauche un chemin empierré puis continuer jusqu'à pénétrer dans la forêt. Suivre pendant un bon moment le sentier à travers bois. Pour ne pas s'égarer, suivre toujours le balisage GRP® Rouge et Jaune.

(2) A proximité de ce point, sur votre gauche en quittant le sentier, vous remarquerez un "Autel des Druides". Reprendre le sentier balisé et continuer à flanc de coteau jusqu'à un croisement.

(3) Tourner à droite en épingle. Immédiatement à main à gauche, en quittant un peu le sentier, vous trouverez "l'Auge de la Sorcière" (auge monumentale de 3m de long x 1 m de large x 1 m de haut qui, selon la légende, aurait été cassée d'un coup de marteau par une sorcière). Reprendre le sentier balisé tranquillement et arriver de nouveau à une intersection.

(4) Tourner sur votre droite puis sur votre gauche et emprunter une très forte pente (par temps humide prévoir de bonnes chaussures pour éviter de glisser). Plus loin, vous pourrez voir sur votre droite, en quittant le sentier, une pierre tombale.

(5) Continuer en ligne droite le circuit jusqu'à arriver sur une route goudronnée.

(6) Quitter le balisage, tourner gauche et suivre cette route sur environ 4,5km pour rejoindre le croisement de la Croix de la Matrelle.

(7) Prendre à gauche pour rejoindre le village et la mairie **(D/A)**.

Points de passage

- D/A Place de la mairie**
N 47.666201° / E 5.63778° - alt. 304 m - km 0
- 1 Sortie du village, chemin à gauche**
N 47.667502° / E 5.639668° - alt. 305 m - km 0.24
- 2 Autel des Druides**
N 47.676258° / E 5.632587° - alt. 284 m - km 1.66
- 3 Croisement, tourner à droite en épingle**
N 47.670536° / E 5.616923° - alt. 286 m - km 3.16
- 4 Intersection, prendre à droite**
N 47.671663° / E 5.608039° - alt. 279 m - km 4.11
- 5 Pierre tombale**
N 47.672559° / E 5.603748° - alt. 320 m - km 4.53
- 6 A gauche, route du retour**
N 47.669525° / E 5.596023° - alt. 288 m - km 5.2
- 7 Croix de la Matrelle, tourner à gauche**
N 47.663426° / E 5.631042° - alt. 308 m - km 8.05
- D/A Place de la mairie**
N 47.666201° / E 5.637822° - alt. 304 m - km 8.71

Informations pratiques

À voir

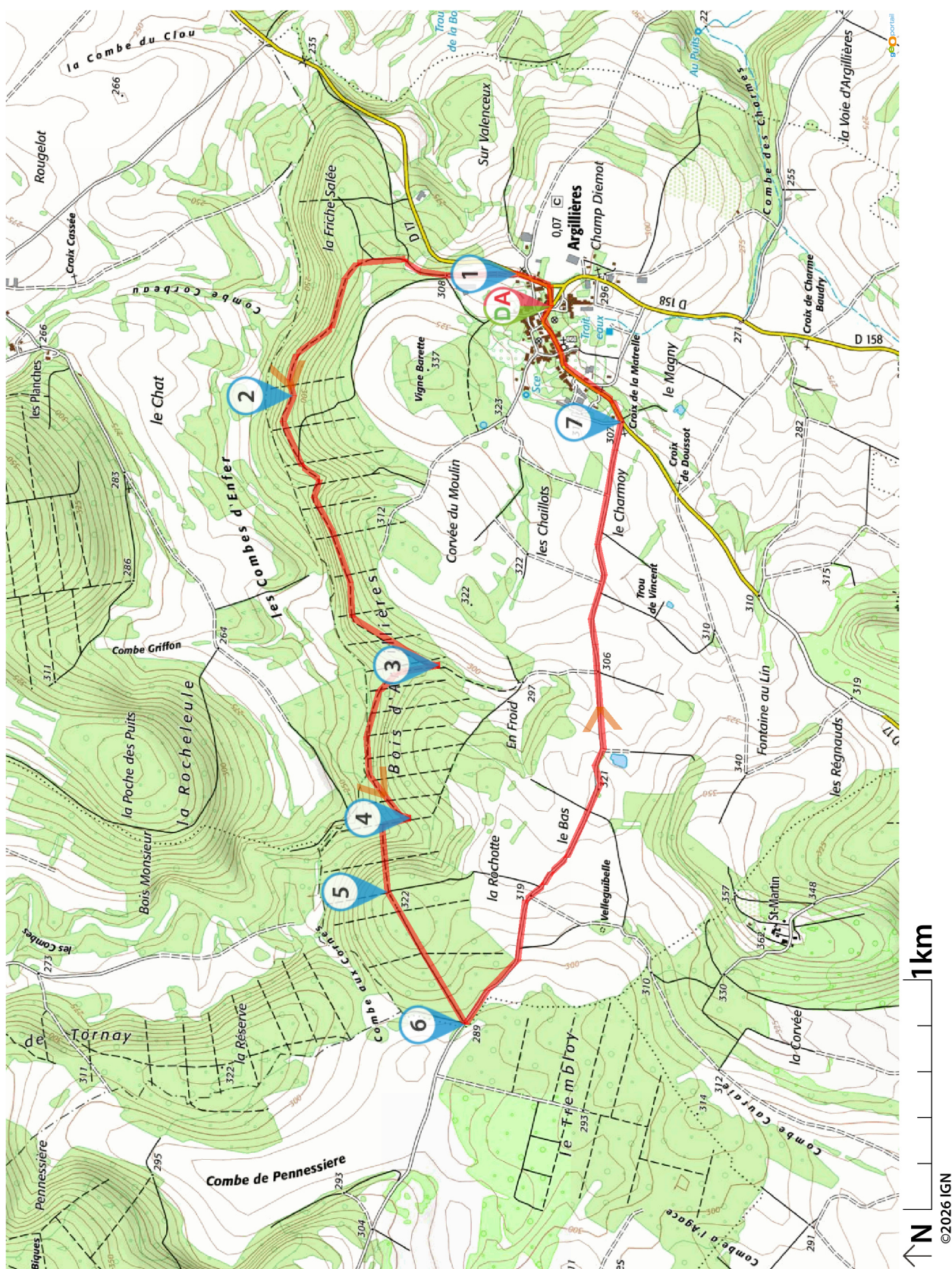
Un autre lieu un peu mystérieux est situé à la sortie d'Argillières, en direction de Fouvent. On y trouve, caché au milieu des taillis, le "Pas du cheval de Saint-Martin". Cette empreinte se serait fondue dans la roche. Saint-Martin est d'ailleurs devenu le saint patron d'Argillières.

On trouve sa statue dans l'église du 18^e siècle. Celle-ci abrite également des pierres tombales.

À noter, l'original clocher en tuiles vernies bleues de cette église.

Donnez-nous votre avis sur <https://www.visorando.com/randonnee-sentier-des-legendes-a-argillieres/>

Téléchargez l'application Visorando pour suivre cette randonnée



Soyez toujours prudent et prévoyant lors d'une randonnée. Visorando et l'auteur de cette fiche ne pourront pas être tenus responsables en cas d'accident ou de désagrément quelconque survenu sur ce circuit.

Préparation de sa randonnée



BIEN CHOISIR SA RANDONNÉE

en fonction de sa durée, et de sa difficulté, en fonction de ses compétences et de sa condition physique. Connaître ses limites et savoir renoncer à poursuivre une randonnée.



CONSULTER LA MÉTÉO

et se renseigner sur les particularités du site : neige, température, horaires et coefficient des marées, vent, risque d'incendie...



S'ÉQUIPER EN CONSÉQUENCE

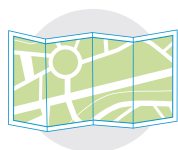
équipement particulier, moyen d'alerte, trousse à pharmacie, vêtements, carte numérique ou papier de la randonnée... et prendre de quoi boire et s'alimenter.



PRÉVENIR

au moins une personne du projet de randonnée.

Comportement pendant la randonnée



RESTER SUR LES SENTIERS

(sauf cas exceptionnel).



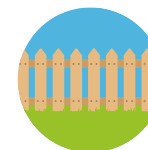
RESPECTER

les cultures et les prairies, ne pas cueillir ou ramasser les fruits.



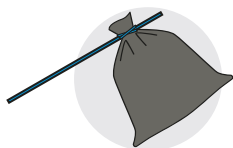
RESPECTER LES INTERDICTIONS

propres au site : ne pas cueillir, ne pas faire de feu, ne pas camper...



REFERMER

les clôtures et barrières après les avoir ouvertes, demeurer prudent en cas de troupeau et s'en écarter.



RAMENER SES DÉCHETS

ne pas laisser de traces de son passage.



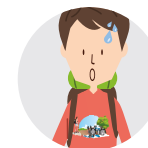
ÊTRE DISCRET

respectueux et courtois vis à vis des autres usagers.



GARDER LA MAÎTRISE DE SON CHIEN

le tenir attaché, l'avoir auprès de soi à chaque croisement d'autres usagers, pouvoir le rappeler à tout moment. Randonner avec son chien est à proscrire en présence de troupeaux.



LA NATURE EST UN MILIEU VIVANT

qui évolue avec le temps, randonner c'est partir à l'aventure avec les risques qui y sont liés. Savoir renoncer et faire demi-tour est aussi un geste responsable.

Qu'il soit privé ou public, vous randonnez toujours sur un terrain ne vous appartenant pas, particulièrement s'il est privé, les propriétaires autorisent (généreusement, gracieusement ou aimablement) le passage.

Merci de ne pas poursuivre en justice en cas d'accident ceux chez qui vous randonnez au risque de se voir interdire ce loisir; mais vous pouvez signaler tout risque rencontré.