

JEU DÉCOUVERTE :

Pour profiter au maximum du jeu (alertes sur le terrain, écoute des enfants), nous vous conseillons d'installer sur votre smartphone l'application mobile GRATUITE de la FFRP



DEVINETTES EN VILLE (boucle violette)...

à télécharger ici :

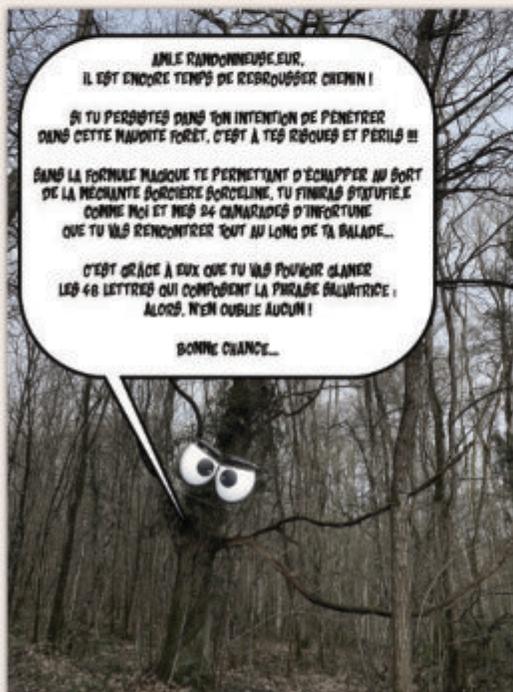
- Quels sont les noms des deux chevaliers romains martyrisés en Syrie vers l'an 300 consacrés par notre église ? (Observez bien sa façade pour le découvrir.)
- Quel est le nom du village que l'on aperçoit derrière la zone artisanale ? Il fait partie de l'Auxerrois et la fin de son nom est un synonyme de plaisanterie ou d'écluse.
- Quelle devise est inscrite à différents endroits dans la chapelle St Baudel parmi les magnifiques peintures de sa voûte représentant des motifs floraux et architecturaux, des oiseaux, des visages ? (La clé de la chapelle est disponible à la Mairie contre dépôt d'une pièce d'identité.)
- Quel est le nom du village que l'on aperçoit à droite ? Son nom est constitué du contraire de laid et de cacher.
- Quelle artiste célèbre - entre autres pour sa chanson « Poupée de cire, poupée de son » - a passé une partie de sa vie ici au Domaine de l'Ocree, après la démolition de la manufacture et avant sa transformation en chambres d'hôtes ?
- En quelle année et à l'initiative de qui la grotte de Notre Dame de Lourdes a-t-elle été construite ? (Observez bien.)

JEU EN FORÊT (boucle fuchsia)...

Le jeu débute à l'Arbre n°1.

Pour chaque petit drapeau bleu sur la carte, tu devras :

- bien observer la photo de l'arbre sur la feuille annexe qui accompagne cette randofiche,
 - le reconnaître autour de toi (dans un rayon de 10 m),
 - chercher à son pied un petit médaillon métallique gravé avec deux nombres séparés par un point,
 - lire son nom sur la photo (annexe),
 - décoder les deux lettres correspondant aux deux nombres : si par exemple tu lis 4.2 sur le médaillon et que le nom de l'arbre est « TROGNUS », tu notes dans la grille (dernière page de l'annexe) « G » (la 4^{ème} lettre) et « R » (la 2^{ème}).
- Allez, c'est parti !



PR® La Rand'Ocre 3 h 00
9 km

Un chemin créé par les élèves de CM1-CM2 de l'école de Pourrain dans le cadre de l'opération « Un chemin, une école®... » de la « Fédération Française de Randonnée Pédestre » pour faire découvrir le patrimoine de leur village et les châtaigniers remarquables de la forêt alentour...

SITUATION
Pourrain, à 14 km au Sud-Ouest d'Auxerre par D 965.

PARKING
Place de la mairie.

- À DÉCOUVRIR EN CHEMIN**
- Église Saint-Serge ;
 - Chapelle Saint-Baudel ;
 - Ancien séchoir à ocre (aujourd'hui propriété privée) ;
 - Grotte Notre-Dame de Lourdes ;
 - La châtaigneraie parlyçoise (trognes classées).



Code de balisage PR® FFRandonnée

- Bonne direction
- ⊥ Changement de direction
- ✗ Mauvaise direction

© marques déposées

BALISAGE fuchsia

Comité

- Comité Départemental de la Randonnée Pédestre de l'Yonne :

03 45 02 75 91,
yonne@ffrandonnee.fr,
<https://yonne.ffrandonnee.fr>



École et église de Pourrain.

RFN03 - Le nom Randofiche® est une marque déposée, nul ne peut l'utiliser sans l'autorisation de la Fédération française de la randonnée pédestre. © FFRandonnée 2023. CDRP 89

PR La Rand'Ocre de Pourrain



un chemin, une école...
les chemins, une initiative partagée
YONNE

FFRandonnée
les chemins, une initiative partagée
Yonne

- 1 En sortant de l'école, tourner à droite et longer la **salle des fêtes**. Devant l'**église**, descendre l'escalier sur la gauche pour rejoindre le **chemin Vau de la Chapelle** et continuer à droite. Devant l'**école maternelle**, traverser et poursuivre la descente sur l'autre trottoir. Au prochain carrefour, traverser la **rue de la Maîtrise** en direction de la **Chapelle Saint-Baudel**.
- 2 Descendre jusqu'au **lavoir** avant de remonter au carrefour précédent et de prendre à gauche la **rue de la Maîtrise** en direction de la **rue Impériale**. Après 30 mètres, traverser et monter à droite le passage du sens interdit. En haut, sur la petite place, monter l'**allée des Lilas**, puis prendre à gauche **rue Beau Soleil**. La suivre jusqu'à l'**arrêt de bus**.
- 3 Traverser la **rue du 24 Août 1944** derrière et continuer tout droit en direction de **Montgarret**. Au hameau, descendre en direction des « **Écuries de Montgarret** » (faire demi-tour à la sortie du hameau pour la **boucle violette** et poursuivre en 3 en bas de page) et prendre ensuite le chemin herbeux tout droit qui descend vers **Rosière**.
- 4 À **Rosière**, suivre la route sur 50 mètres à droite avant de prendre le chemin à gauche qui monte vers la forêt. Longer la plateforme **de tir à l'arc** et la **cabane de chasse** et rejoindre la route pour les **Choubis**.
- 5 **Aller** : La suivre sur 100 m, avant de bifurquer à gauche dans un chemin sablonneux (là, **début le jeu avec les arbres remarquables : voir fiche au dos**). À la première intersection, prendre à droite puis continuer en laissant tous les chemins sur la droite. La boucle est bouclée : retour à l'intersection précédente. Continuer tout droit en direction de la route (**même chemin qu'à l'aller**) et la suivre sur la droite pour rejoindre le chemin stabilisé menant à la **cabane de chasse**.
- 5 **Retour** : Après 30 m dans cette direction, emprunter à droite le petit chemin qui s'enfonce dans la forêt. Descendre tout droit dans la **voie creuse**. Tout en bas, tourner deux fois à gauche et suivre le chemin qui zigzague dans les bois jusqu'à la route. L'emprunter sur la droite pour rejoindre **Rosière 4** et monter à gauche le chemin en direction de **Pourrain (comme à l'aller)**.
- 3 À gauche, prendre le même chemin qu'à l'aller pour revenir aux premières maisons de **Pourrain (rue du 24 Août 1944)**. Ne pas la traverser mais tourner à gauche. Longer le **domaine de l'Ocserie** et traverser devant la **grotte de Notre-Dame de Lourdes**. Monter à gauche en direction du **château d'eau**. Au bout de la rue, tourner à droite en direction de la **place de la mairie**. Passer devant la **Poste** et rejoindre l'**école**, votre point de départ.

Arbre n°11



Arbre n°12



Arbre n°13



Arbre n°14



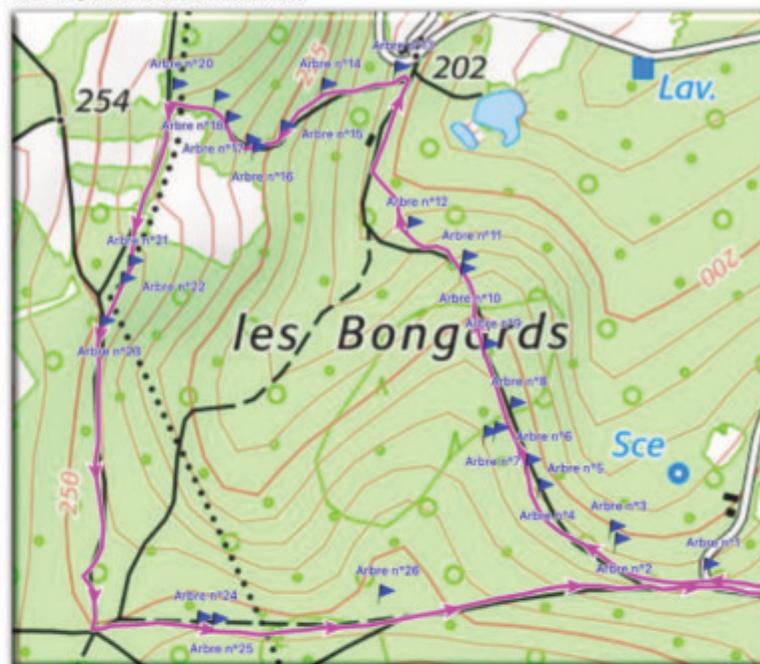
Arbre n°15



La phrase reconstituée :

Grid for reconstituted phrase: 15 empty boxes

Les 24 emplacements des arbres à retrouver :



Arbre n°1



Arbre n°2



Arbre n°3

Arbre n°1



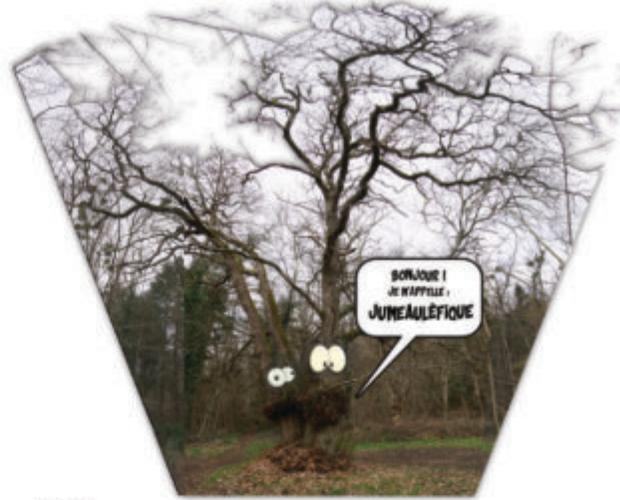
Arbre n°2



Arbre n°3



Arbre n°12



Arbre n°14



Arbre n°7



Arbre n°8



Arbre n°5



Arbre n°6



Arbre n°9

Arbre n°10



Arbre n°11



Arbre n°13



Arbre n°15



Arbre n°16



Arbre n°17