



Disponible
sur smartphones
et tablettes

JEU DÉCOUVERTE MISSION “NUTOÏNS”

PARCOUREZ LE CIRCUIT DES LÉGENDES
DU PARC NATUREL HAUTE-SÛRE
FORÊT D'ANLIER





Parc naturel
Haute-Sûre
Forêt d'Anlier

Chemin du Moulin 1, 6630

Martelange, Belgique

+32 63 67 64 84

<http://www.parcnaturel.be/>



COMMENT DÉCOUVRIR LE CIRCUIT DES LÉGENDES

VOUS POUVEZ AU CHOIX :

- parcourir le circuit **dans l'ordre proposé** dans ce livret , en suivant les indications à la fin de chaque station
- aller d'une station à l'autre, **dans l'ordre de votre choix**, en consultant la carte
- en **totalité** (environ 150 km) ou **en partie**
- en une fois ou sur plusieurs jours

LES STATIONS DU CIRCUIT DES LÉGENDES :



MARTELANGE

"La mystérieuse nuit de Noël"



GRUMELANGE

"La belette à la pièce d'or"



BODANGE

"Les chevaliers maudits"



TINTANGE

"Les sortilèges de la ferme d'Oeil"



BOURCY

"Le chevalier et la belle pèlerine"



BASTOGNE

"Le loup-garou de Neffe"



VILLEROUX

"Le dernier loup"



PLANCHIPONT

"La confiance du vieux sanglier"



LAHÉRIE

"Les bonshommes en bois"



NEUFCHÂTEAU

"La source magique et le sanglier maudit"



MÉLLIER

"La mort s'invite au grand feu"



MARBEHAN

"Le trésor de la Misbour"



HABAY

"La dernière marquise du Pont d'Oye"

Bonjour, je suis Nibernotte la mère nutone.

Tous mes nutons ont disparu une nuit qu'ils labouraient le champ du père Floribert, qui s'était cassé la jambe. D'un coup, le vent s'est levé et des pluies torrentielles sont tombées du ciel. Et puis un tourbillon a emporté tous mes nutons comme des fétus de paille...
En une seconde, ils avaient disparu !

J'ai besoin de votre aide pour les retrouver et les ramener à la grotte car avec mes petites jambes, je ne peux pas courir aux 4 coins du Parc naturel...

BUT DU JEU : TROUVER LE TROU DES NUTONS !

Allez dans chaque commune où un nuton est tombé.

Là, une énigme vous permet de retrouver une lettre à placer dans la grille ci-dessous pour **recomposer le nom du village-mystère**. Quand vous connaissez le village, reportez-vous à la page 20 pour savoir où ramener exactement les nutons.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

LE TRÉSOR DES NUTONS

Près du trou des nutons, il y a un **coffre avec un trésor**. Pour réussir à ouvrir le cadenas, il vous faudra trouver les 3 chiffres de la combinaison tout au long du circuit !

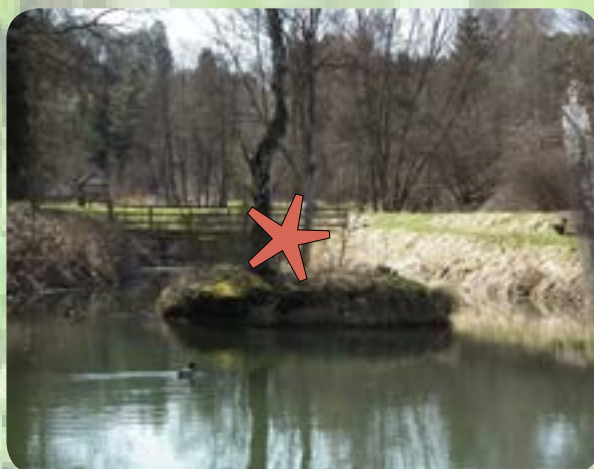


Lorsque vous aurez réussi votre mission, passez à la Maison du Parc naturel avec le mot de passe que vous aurez trouvé dans la boîte, et vous repartirez avec un cadeau !



MARTELANGE - "La mystérieuse nuit de Noël"

Garez-vous à l'entrée du domaine de la Tannerie.
Le panneau est dans le parc.
Allez-y pour lire la légende et tenter de récupérer un nuton.



Regardez la photo de droite pour trouver la géocache.
Elle est à proximité, au pied du pont. Ouvrez-la. Le mot qui est inscrit dans le couvercle est le nom luxembourgeois de la rue où se trouve la plus ancienne maison de Martelange, au n°15. C'est une ancienne maison d'ouvrier-ardoisier. Elle est devenue le "Musée de la Haute-Sûre".
Ecrivez-le nom de cette rue et notez la lettre marquée d'un astérisque à la place 10 du mot mystère.

— — * — —

Si vous ne la connaissez pas encore, allez visiter la belle exposition de la Maison du parc naturel Haute-Sûre Forêt d'Anlier.



Pour suivre le circuit, prenez la Nationale 4 direction Bastogne et, dans la montée, 1^{re} à droite pour rejoindre Grumelange.



GRUMELANGE - "La belette à la pièce d'or"

Garez-vous à 200 m de la chapelle,
au croisement de la rue du village et de la rue des marronniers.
Allez jusqu'au panneau pour lire la légende et tenter de récupérer un nuton

Regardez cette photo, c'est le poteau en face du panneau.
Une lettre est masquée sur la photo. Retrouvez-la sur le poteau et notez-la à la 2^e place du village mystère.

Et sous l'autre cache ?
C'est le 1^{er} chiffre de la combinaison du coffre, à noter p.5.



Pour aller à Bodange, prenez à gauche du panneau pour rejoindre la nationale 4 vers Bastogne. Prenez la sortie Bodange.



BODANGE - "Les chevaliers maudits"

Garez-vous juste là à côté de l'abri pique-nique.
Allez jusqu'au panneau pour lire la légende
et tenter de récupérer un nuton.

L'abri est un "quartier de vie" installé par la fondation
d'un roi qui n'avait rien de ces chevaliers sanguinaires.
Quel roi ? La lettre qui correspond à la bonne réponse
occupe les places 5 et 7 du village mystère.

Guillaume V d'Orange-Nassau (a) - Guillaume I^{er} (b)
Baron Surlet de Chokier (c) - Léopold I^{er} (d)
Léopold II (e) - Albert I^{er} (f) - Léopold III (g)
Charles (h) - Baudoin (i) - Albert II (j) - Philippe (k)

Au XVI^e siècle, les chevaliers de Bodange possédaient une
chapelle castrale. La chapelle actuelle, dédiée à Sainte Barbe,
se trouve de l'autre côté de la route et renferme
un très beau mobilier de l'ancien sanctuaire.



Trouvez la cache indiquée sur cette photo.
Sous le couvercle, il y a la date de construction
de la chapelle. Le numéro correspondant est le
dernier chiffre de la combinaison.

1 - 1453	2 - 1688
3 - 1754	4 - 1852

Une dizaine de minute de route pour aller à Tintange
récupérer une lettre supplémentaire.



TINTANGE - "Le sortilège de la chapelle d'Oeil"

Garez-vous sur la place. Vous ne pouvez pas manquer le panneau,
au centre du village, près de l'église.
Allez-y pour lire la légende et tenter de récupérer un nuton.

Repérez la grille d'évacuation,
près de l'entrée du cimetière.

Vous la voyez ?

Notez les 9 chiffres qui y figurent,
sans espace. Convertissez-les
[clé de chiffrement alphanumérique :
1=A, 2=B, 3=C ...]

Reportez la lettre à l'astérisque
à la 4^e place du village mystère.

—	—	—	0	—	—	—	—	—
—	—	—	X	*	—	—	—	—



Rapprochez-vous de la plaque commémorative
fixée sur le mur du cimetière.
Le 2^e chiffre de la combinaison du coffre
est le dernier gravé sur cette plaque.



Le parc naturel Haute-Sûre Forêt d'Anlier vous propose de découvrir les richesses
de Tintange dans balade sonore disponible gratuitement. Renseignez-vous !



Pour aller à Bourcy, prenez à gauche de l'église. Il y a une quarantaine de minutes
de route en rejoignant la nationale 4 direction Bruxelles/Bastogne.
Attention, n'oubliez pas de sortir à Benonchamps pour rejoindre Bourcy.



BOURCY - "La belle pélerine"

Garez-vous et dirigez-vous vers l'aire de jeu.
Allez jusqu'au panneau pour lire la légende
et tenter de récupérer un nuton.



Cherchez ce logo
à proximité.
Trouvez la lettre
manquante sur
cette image et
notez-la
aux places 1 et 6
du mot mystère.



Sur le panneau de la légende, trouvez la 26^e lettre du titre en français.
En code alphanumérique A=1, B=2, C=3 ... cette lettre correspond au
premier chiffre de la combinaison du coffre.

Entre le 1er avril et le 30 octobre, faites une halte à Animalaine, le
musée vivant de la laine, à Bizory, en direction de Bastogne.



Pour trouver la lettre suivante, allez à une dizaine de kilomètres, au centre ville de Bastogne.
Il est tombé en face de l'ancienne gare du Nord, à 2 pas du musée en Piconrue.



BASTOGNE - "Le loup-garou de Nef"

Garez-vous près de la place.
Allez jusqu'au panneau pour lire la légende
et tenter de récupérer un nuton.



Bastogne est un haut-lieu du vélo, comme vous le voyez sur cette place!
Mais dans ce peloton, lequel est celui qui est représenté devant vous?
Sa lettre occupe les 3^e et la 9^e place du village mystère.



En quelle année a gagné Alphonse Deleor ?
Regardez autour de vous pour trouver la réponse et écrivez-la.
Le chiffre marqué d'une astérisque
est le 2^e de la combinaison
du coffre

—	—	—	—*
---	---	---	----

Au Musée En Piconrue, à quelques dizaines de mètres d'ici,
visitez la Maison des Légendes, où vous verrez des nutons !



Pour aller à Villeroix, traversez Bastogne sur la N85 en direction de Vaux-sur-Sûre,
continuez jusqu'au centre de Villeroix, au pied de la chapelle.



VILLEROUX - "Le dernier loup"

Garez-vous au pied de la chapelle.
Allez jusqu'au panneau pour lire la légende
et tenter de récupérer un nuton.



Rendez son ombre au loup du panneau !
Quand vous l'avez trouvée, notez la lettre qui correspond
au loup de Villeroux à la 4^e place du village mystère.

*"Ma famille est de vieille souche ardennaise belge
Au pays de mon père, on voit des bois sans nombre
Là, les loups font parfois luire leurs yeux dans l'ombre
Et la myrtille est noire au pied du chêne vert
Noire de profondeur sur l'étang découvert."*

Quel grand poète du XIX^e siècle a écrit ces vers ?
Pour le savoir regardez dans le cimetière les tombes des XVII^e et XVIII^e siècle.
Le numéro de la bonne réponse est le dernier chiffre de la combinaison.



La balade du vieux cimetière de Sibret vous amène dans des lieux
préservés où se trouvent un "jardin de méditations" et une remarquable



Pour aller à Planchipont, reprenez la N85.
Comptez une vingtaine de minutes.



PLANCHIPONT - "La confiance du vieux sanglier"

Garez-vous à l'entrée de l'arboretum.
Allez jusqu'au panneau pour lire la légende
et tenter de récupérer un nuton.

Cherchez le panneau du merisier des oiseaux
et notez ci-dessous son nom en latin .
La lettre avec astérisque est
aux places 1 et 6 du nom du village mystère.

_	_	_	_	_	_
_	*	_	_	_	_

Toujours en regardant les panneaux, trouvez de quel pays vient
le chêne de la forêt de Tronçais. La bonne réponse est associée
au 2^e chiffre de la combinaison du coffre.



Un circuit d'environ 1h vous propose une belle promenade passant
près des sources de la Sûre en longeant le domaine de la Fagne Wery et les étangs de Waffe.
C'est une portion du Circuit des Sources proposé par le syndicat d'initiative, qui dure 3h30.



Pour rejoindre Lahérie, allez au centre de Vaux-sur-Sûre puis direction « Neufchâteau ».
A 8 km, à gauche, suivez la direction Lahérie. Comptez une dizaine de minutes.



LAHERIE - “Les bonhommes en bois”

Garez-vous au centre du bourg. Et lisez la légende ci-dessous avant de récupérer le nuton de Lahérie.

Lahérie s’étire le long d’une rivière au bord de laquelle un important moulin fut construit au XVI^e siècle. En amont dudit moulin, vivait une femme dont les villageois se méfiaient : on racontait qu’elle pouvait se transformer en chat noir. Un soir, les villageois lancèrent du lard fondu sur un chat errant. Le lendemain, on vit la vieille le dos courbé. Avait-elle été brûlée ? Pour soulager sa douleur, elle se plongea dans la rivière qui, de ce jour, se chargea de boue, de pierres et s’envasa si bien que le moulin eut de plus en plus de difficulté à fonctionner.

La situation ne fit que s’aggraver et le propriétaire dut construire un nouveau moulin plus au nord. Sieur Philibert fut nommé maître d’œuvre ; il choisit un beau grand chêne pour le bois de charpente. Mais le jour où l’arbre fut abattu, Philibert découvrit un trou grand comme un poing. Et dans le trou ?

Une petite tête ébouriffée ! Un farfadet qui dit, en colère :

- J’étais le gardien de ce chêne que tu viens d’abattre!
- Je suis navré, je ne voulais pas te déranger... Je replanterai de jeunes pousses là où se dressait ton beau chêne. Je te le promets !
- D’accord, mais à une condition ! Laisse-moi un morceau de ce tronc.

Condition que Philibert accepta immédiatement ! Les mois passèrent...

Le matin de l’inauguration, Philibert découvrit, à l’entrée du moulin, un bonhomme en bois. A ses pieds, il y avait un sac de graines. Philibert comprit qu’il s’agissait du morceau du gros chêne laissé au farfadet. Il le posa sur la poutre maîtresse du moulin, dont il devint le gardien. Il veilla au bon grain et à ce que plus aucun chat noir de la localité ne soit contrarié.



Connaissez-vous la fête des bonhommes en bois ?

Renseignez-vous, elle a lieu début août et c’est vraiment un moment convivial



Lors de ces fêtes, des bonhommes en bois sont installés dans la ville. Trouvez la photo de l’un d’eux dissimulée dans une geocache dont l’emplacement est indiqué sur cette photo. Une lettre a été effacée sur le panneau de la ville. Quand vous l’avez trouvée, notez-la à la dernière place du village mystère.



A quelle date cette photo a-t-elle été prise ?
Le dernier chiffre de l’année est le premier de la combinaison du coffre.

Dirigez vous vers Neufchâteau, à une dizaine de minutes de voiture.
Rejoignez le lac.



NEUFCHÂTEAU - “Le diable de la source miraculeuse”

Garez-vous à proximité du lac. Et lisez la légende ci-dessous avant de récupérer le nuton de Lahérie.

En ces temps reculés, on disait qu’une source guérissait aveugles et myopes, borgnes et chassieux. Or il se trouve que, non loin de là, vivait un damoiseau dont la vue se troublait depuis son vingtième anniversaire. Il vint à la source magique où il rencontra un étrange pèlerin qui lui offrit son aide. En échange ? Le jeune homme ne devrait jamais prononcer le nom de Dieu. Il signa un parchemin de son sang. Le pèlerin saisit aussitôt le document, le scella à la cire noire et ajouta :

“Ta vue sera intacte tant que ce cachet sera intact.”

Miracle ! Le jeune homme voyait distinctement.

Mais peu après, il comprit qu’il avait vendu son âme au diable. Il décacheta alors le parchemin. Aussitôt, ses yeux se voilèrent, le pèlerin diabolique apparut et éructa :

“Sois maudit !

Puisque tu as ouvert le parchemin, ton âme t’est rendue ainsi que ta mauvaise vue, mais en échange, le malheur frappera ton pays.”

Il se transforma en un gigantesque sanglier et disparut à grand fracas de branches brisées. Alors, malgré battues et pièges, récoltes et jardins du pays d’Ardenne furent détruits par le monstre. Jusqu’à ce qu’Évrard de La Marck devint seigneur de la région. S’étant juré de mettre fin à la malédiction, il partit seul en forêt où il jeûna et pria jusqu’à ce que le monstre apparaisse.

Un combat terrible s’ensuivit....

...dont Evrard sortit victorieux, couvert de sang et de boue, tenant à la main la monstrueuse dépouille. Il planta un pieu et y hissa la peau de la bête.

Depuis, le bois qui s’étend aux pieds du château tout neuf du seigneur, face à nous, s’appelle désormais “Bois de Hausse-Peau”.

Approchez-vous du plan des promenades VTT proposées autour de Neufchâteau. Juste en dessous de la flèche rouge qui indique votre position, il y a un bois. Ecrivez son nom qui rappelle l’épisode de la peau de bête accrochée au pieu par le chevalier qui l’avait vaincu . La lettre marquée d’une astérisque est la 2^e du village mystère.

 *


Repérez l’église sur le plan et rendez-vous au centre - ville.
A pied, vous en aurez pour une dizaine de minutes.



NEUFCHÂTEAU

Rendez-vous au pied de l'église pour récupérer le nuton !



Le blason des La Marck, parmi tous ceux des seigneurs de Neufchâteau et de leurs prévôts, porte le dernier chiffre de la combinaison du coffre

Avez-vous vu ce modèle réduit de château en face de l'église ?
C'est une maquette au 1/20^e de l'ancien château de Neufchâteau, réalisée à partir de la carte d'Arenberg et de différentes recherches, par l'association « Les Amis de Neufchâteau ».



Pour aller aux forges de Méllier, comptez 20 minutes de trajet. Prenez la N40-Chaussée d'Arlon pour sortir de Neufchâteau. Attention, ne manquez pas la N801 à droite, direction Virton. Une dizaine de kilomètres après, dans la forêt, vous suivrez la direction Mellier, jusqu'aux forges.



MÉLLIER - "La nuit des masques"

Garez-vous à l'entrée des Forges.

Allez au pour lire la légende et tenter de récupérer un nuton.



A	F	F	I	N	E	R	I	E	C
	B	A	R	R	A	G	E		H
C	O	U	R	T	I	E	R	E	A
	G	A	R	D	E	S			R
	E	C	U	R	I	E	S		B
M	I	N	E	R	A	I		I	O
D	I	R	E	C	T	E	U	R	N
B	A	T	I	M	E	N	T	S	S

Barrez tous les mots que vous pouvez lire dans la légende du plan du site. A la fin, il ne vous restera qu'une lettre. C'est la 5^e et la 7^e du village mystère

Trouvez la géocache dont l'emplacement est indiqué dans la photo ci-dessous. Le 2^e chiffre du cadenas est indiqué sous le couvercle.



Vous n'êtes pas loin de la gare de Marbehan, la prochaine station. En quittant les forges, tournez à gauche sur la N897.



MARBEHAN - "Le trésor de la Misbour"

Garez-vous sur le parking de la gare.
Allez au panneau pour lire la légende
et tenter de récupérer un nuton.

Choisissez la succession de symboles qui figure sur le
panneau de rando, sous l'indication Gare de Marbehan.
Elle porte la 4^e lettre du village mystère.



A quel grand homme de lettres est dédiée la gare ?
La réponse n'est pas loin de vous et correspond au
premier chiffre de la combinaison du coffre.



1. Louis-Nicolas Bescherelle
2. Désiré Dalloz
3. Gaston Gallimard
4. Curmoussky
5. Edmond de Goncourt
6. Emile Littre
7. Alain Rey
8. Armand Colin
9. Maurice Grevisse

Et si vous faisiez la promenade des 4 fils Aymon : 13 km balisés depuis la gare.
Elle porte le nom de cette célèbre légende qui raconte l'histoire de 4 héros possédant un cheval volant.

1/4 d'heure de route en prenant à gauche la N897 pour rejoindre le Pont d'Oye à Habay.



HABAY - "La dernière marquise du Pont d'Oye"

Garez-vous aux alentours du château.
Allez au panneau pour lire la légende et tenter de récupérer un nuton.



Quelle reine est venue visiter la château en 1954 ?
Ecrivez son prénom ci-dessous.
La lettre marquée d'une astérisque correspond
à la 3^e et 9^e lettre du village mystère.

— * — — — — — — —

Comme il est dit sur un médaillon de la façade, de 1933 à 1966, le baron
Pierre Nothomb accueillit ici de nombreux poètes. Parmi ces auteurs qui
fréquentèrent le Pont D'Oye, lequel n'est pas cité dans la fresque du porche ?
Cherchez bien, son numéro est le dernier chiffre de la combinaison du coffre !

1. Jean Mergeai
2. Adrien de Prémoré
3. Frédéric Kiesel
4. Francis James



Et si vous faisiez la promenade des 4 fils Aymon : 13 km balisés depuis la gare. Elle porte le nom
de cette célèbre légende qui raconte l'histoire de 4 héros possédant un cheval volant.



Êtes-vous déjà passé à Martelange ? Sinon, comptez 1/4 d'heure en passant par la rue de la Légende,
et prenez la N87 à 100 mètre sur la gauche. Si oui, allez page 5.



VILLAGE MYSTÈRE - "Le trou des nutons"

Allez au centre du village et trouvez le panneau.
Ensuite, avec le plan ci-dessous, rejoignez le trou des Nutons.

Je vous ai dessiné une carte pour trouver la cachette des nutons. Allez au panneau puis suivez les pointillés rouges. Le trou des Nutons se situe à la croix rouge

Descendez jusqu'au ruisseau, passer le pont devant le moulin et suivez le chemin jusqu'à l'embranchement (environ 300 m). Ensuite prenez à gauche un chemin bien moins marqué, presque un sentier, qui est pratiquement parallèle au cours d'eau.



Arrivés à hauteur de la croix rouge, regardez à droite du chemin. Des rochers abritent le Trou des nutons. Grimpez pour le trouver. Attention de ne pas glisser. Glissez prudemment la main. Vous trouverez un coffre.



Quand vous l'avez trouvé, ouvrez le cadenas grâce au code que vous avez noté p.5

Prenez un petit objet dans le coffret et notez dans le carnet votre passage. Remettez dans la boîte, si possible, un autre objet pour les suivants.

N'oubliez pas de noter ci-dessous le mot de passe noté sous le couvercle du coffret. Pour vous remercier de nous avoir aidés, en échange de ce mot de passe, recevez un cadeau à la maison du Parc à Martelange.

J'espère que vous vous êtes bien amusés en notre compagnie ! En tous cas moi, je trouve que vous avez été de supers compagnons dans cette épreuve ! Prenez soin de vous et revenez nous voir si vous avez besoin d'un service. Les nutons savent être reconnaissants!



Parc naturel
Haute-Sûre
Forêt d'Anlier

Chemin du Moulin 1, 6630

Martelange, Belgique

+32 63 67 64 84

<http://www.parcnaturel.be/>

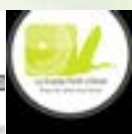


Expression nomade

Parcours-jeu et livret conçu et réalisé par Expression nomade, Paris

Photographies : Expression nomade et Parc naturel Haute-Sûre

Forêt d'Anlier - Illustrations : Julie Laubiès



Disponible sur
App Store



DISPONIBLE SUR
Google play

