

.....Un village de légendes



Argillières est un petit village aux nombreuses légendes...

- Son château aurait accueilli au 18<sup>e</sup> 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 17<sup>e</sup> et 18<sup>e</sup> siècles est aujourd'hui essentiellement occupé pendant la belle saison.

- Une auge monumentale de 3 mètres de long sur un mètre de large et de haut aurait, quant à elle, été cassée d'un coup de marteau par une sorcière ! Le bloc de pierre est d'ailleurs surnommé "l'Auge de la sorcière".

- 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<sup>e</sup> siècle. Celle-ci abrite également des pierres tombales.

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

## Le code du randonneur

- Respecter les espaces protégés.
- Rester sur les sentiers balisés pour ne pas piétiner les plantes et les insectes, mais également pour éviter de se perdre.
- Garder les chiens en laisse pour le confort et la sécurité de tous. Ils pourraient aussi déranger et effrayer la faune sauvage.
- Récupérer ses déchets.
- Partager les espaces naturels. Les chemins accueillent de nombreux utilisateurs : agriculteurs, randonneurs pédestres, cavaliers, cyclistes, chasseurs...
- Ne pas couper ou arracher de fleurs, certaines sont rares et protégées.
- Rester discret, les animaux sauvages ne sont pas habitués à entendre nos bruits. Ne pas effrayer les troupeaux.
- Il est interdit de faire des feux.
- Se renseigner auprès des communes traversées afin de connaître les périodes et territoires de chasse.
- Le camping sauvage n'est autorisé qu'avec l'accord du propriétaire du terrain. Si besoin d'un hébergement, ne pas hésiter à se renseigner à l'office de tourisme ou dans un village proche.

## Infos pratiques

- Maison de Santé des 3 Provinces : 03 84 67 48 42
- Pompiers : 18 - N° urgences européennes : 112
- Pharmacie : 03 84 67 64 07
- Taxis : Podubcik : 03 84 67 64 20
- Hébergements : gîte de groupes (44 lits), hôtels, gîtes, camping
- À Champlitte : restaurants, boulangeries, supérette, bars, tabac, presse...



## Contact

Office de tourisme des 4 Rivières  
Bureau d'information touristique  
de Champlitte

2, allée du Sainfoin - 03 84 67 67 19  
ot4rivieres@gmail.com - www.entresaoneetsalon.fr



Rejoignez-nous !



Depuis 2015, le bureau d'information touristique de Champlitte est labellisé "Vélo Bienvenue". Plus d'infos sur [www.balade-haute-saone.fr](http://www.balade-haute-saone.fr)

Les traces GPS de nos sentiers sont disponibles dans la rubrique "randonnée" du site internet

GPS tracks are available on our website, in the "hiking" section



## Sentier des Légendes

Argillières



• Niveau

• Distance : 8.7 km

• Temps : 2 h

Balade en Pays Chanitois

## Patrimoine curiosités

### Argillières .....

Argillières est une commune située à la fin du plateau de Langres et à la frontière de la Haute-Marne. Elle est parcourue de petits ruisseaux, dont le Vanneau, pourtant invisible puisqu'il traverse le village sous terre.

Dans l'Antiquité, une petite cité gallo-romaine était située à l'emplacement d'Argillières. Des vestiges de villas gallo-romaines y ont en effet été découverts.

De nombreux ateliers de poterie s'étaient alors installés dans la cité, réputée pour son argile abondante. Le nombre considérable de poteries trouvées dans la terre, et le sous-sol argileux en beaucoup de points du territoire expliquent l'étymologie latine du nom Argillières, qui est le mot "argillarius" = terres d'où l'on extrait l'argile pour faire des pots.



L'Auge des Druides



L'Auge de la Sorcière



Carte réalisée par L. Maussang - Office de Tourisme de Champlitte - 2015

## Balisage

- GRdP
- Continuer
- Tourner à droite
- Mauvaise direction

## Légende

- Départ (devant la mairie)
- Église-chapelle
- Monument
- Nature
- Autel des Druides
- Auge de la Sorcière
- Pierre tombale
- Pont romain

## Circuit

Point de départ du circuit devant la mairie d'Argillières puis suivre le balisage du GRdP sur votre droite. Parking à proximité de la mairie.

Le retour sur Argillières n'est pas balisé vous avez juste à suivre la route pendant 5 km mais soyez prudent. Attention, à l'issue du parcours en forêt, une portion à forte pente vous attend.

Ce circuit est balisé dans les deux sens.