

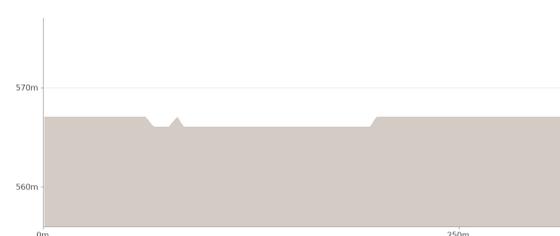
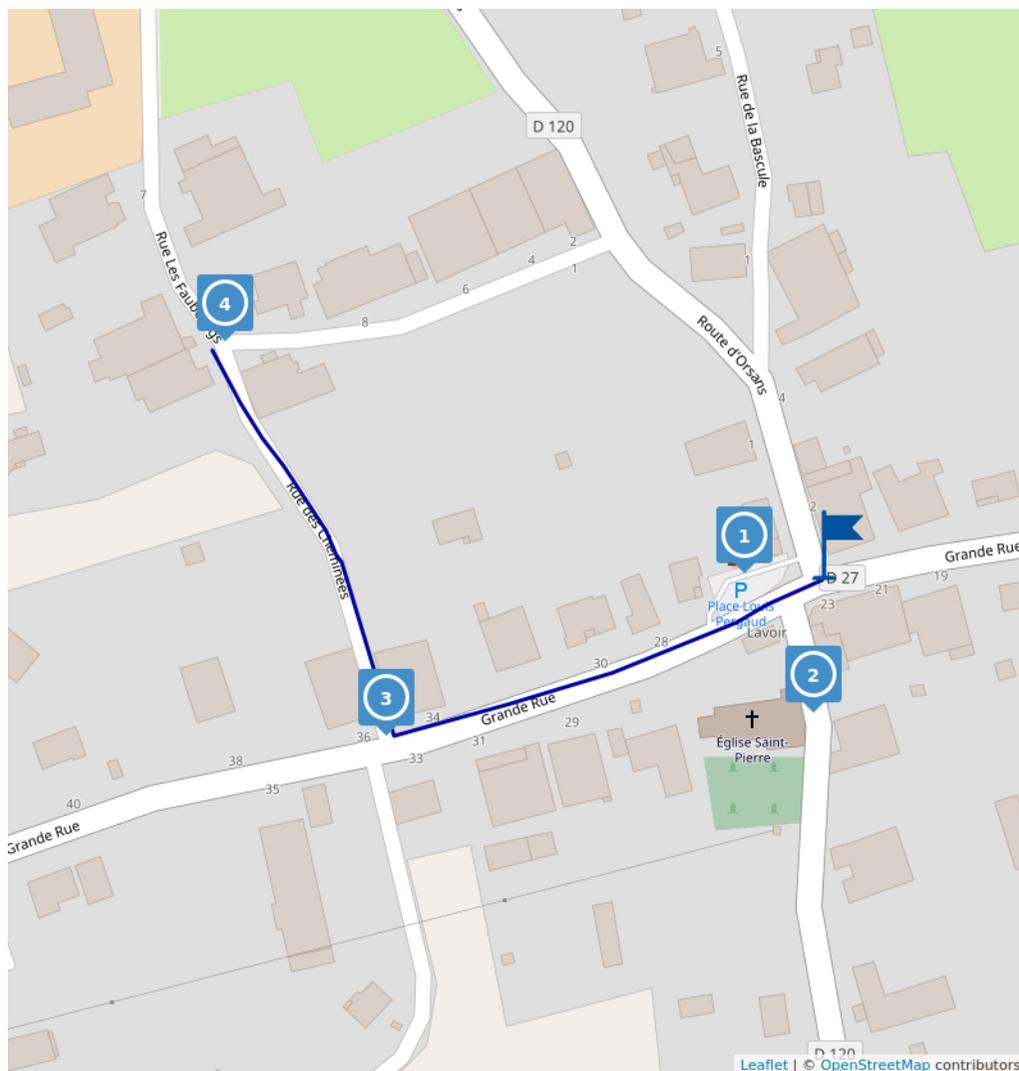
GPS Safari - La Guerre des Boutons

Proposé par :

Doubs Tourisme

"Ce PDF a été généré à partir de Cirkwi, la plateforme de partage d'activités touristiques qui vous fait voyager"

www.cirkwi.com/circuit/295235



 0.28 km

 2h

 maxi 567 m

 mini 566 m

Facile 

 2 m

 -2 m

Le village de Landresse est le théâtre vivant du roman de Louis Pergaud, la guerre des Boutons. Rendez-vous devant la mairie, pour y garer votre voiture.

Ce circuit est composé de
4 infos parcours

Cet itinéraire vous est fourni à titre indicatif. Cirkwi ne certifie pas la fiabilité des informations contenues dans les textes, cartes ou photos de cet itinéraire. Retrouvez plus d'infos sur www.cirkwi.com



Mise à jour le 09/09/21 par Doubs Tourisme et généré par www.cirkwi.com

1

Grande Rue 25530 LANDRESSE

Départ

Les coordonnées du point de départ sont :

N 47°15.417'

E 006°28.128'

2

Rue de la Côte 25530 LANDRESSE

Enigme 1

Regardez la photo du panneau ci-dessus qui reprend les étapes et les lieux mythiques de la guerre des boutons. Et ne dites pas comme le Ti Gibus : « si j'aurais su, j'aurais pas venu ».

Avant de vous rendre au point suivant, notez quelques détails, qui vous permettront d'aller au point suivant. A l'aide des repères chiffrés et écrits sur ce panneau, transformez cette phrase en chiffres. Je vous donne un exemple. Si l'on parle du Chazalan, on le traduit en chiffre 8 (car c'est le numéro 8 sur le panneau).



3

Grande Rue 25530 LANDRESSE

Enigme 2

« Sous le gros tilleul, juste avant le grand tournant, depuis chez Fricot en traversant 3 fois le chemin de la Saute, on se retrouve sous le gros tilleul ». Fin de la première partie.

« Deux z'héros avant la carrière à Pepiot, l'école se trouve vers le grand tournant, sur la route de Salans que vous trouverez en face de l'église, pas loin du grand tilleul ». Fin de la deuxième partie.

4

Rue des Cheminées 25530 LANDRESSE

Enigme 3

Arrivé à l'endroit que vous venez de découvrir, faites une petite prière devant cette chapelle, à l'ombre de cet arbre, et suivez le chemin qui vous fera sauter de pierre en pierre.

Arrivés à l'origine de toutes les pierres de construction, cherchez la cache enterrée dans les alentours. Pour vous aider, en voici les coordonnées.

L'auteur de ce livre célèbre va vous fournir la clé pour déchiffrer les coordonnées de la cache. Nous allons transformer son patronyme de la façon suivante : L=1, O=2, U=3 etc

N : IE°LS.EOG'

E : AAP°OE.UAS'