

Coucou les loulous !
Et si vous faisiez comme nous ?
Vous promener tout en vous amusant !



FLASHEZ-MOI



Cette page s'affiche sur votre Smartphone ?

Il vous suffit alors de cliquer sur le logo de l'itinéraire de votre choix, d'attendre quelques instants qu'apparaisse le message :

"Tu peux jouer maintenant hors ligne !" ...avant de vous rendre devant l'école de la commune de départ (nom sur la carte) et de lancer le jeu.



Illustrations réalisées à partir d'images issues de Freepik.com



OU

Cette page s'ouvre sur votre Ordinateur ?

Il vous suffit alors de flasher le QRCode de l'itinéraire de votre choix avec votre smartphone, d'attendre quelques instants qu'apparaisse le message : "Tu peux jouer maintenant hors ligne !" ...avant de vous rendre devant l'école de la commune de départ (nom sur la carte) et de lancer le jeu.



LA RANDO DU CARTABLE

ANCY-LE-FRANC

PR®

'Un chemin, une école®'

année scolaire 2023-2024

2 H 30

7 km

Un chemin créé par les élèves de CM1-CM2 de l'école d'Ancy-le-Franc pour faire découvrir leur village et ses environs...

PARKING

- Parking de l'école
89160 ANCY-LE-FRANC
- N 47° 57.423°, E 3° 19.302°



Code de balisage PR® fuchsia

FFRandonnée

- Bonne direction
- ⌊ Changement de direction
- ✘ Mauvaise direction



À DÉCOUVRIR EN CHEMIN

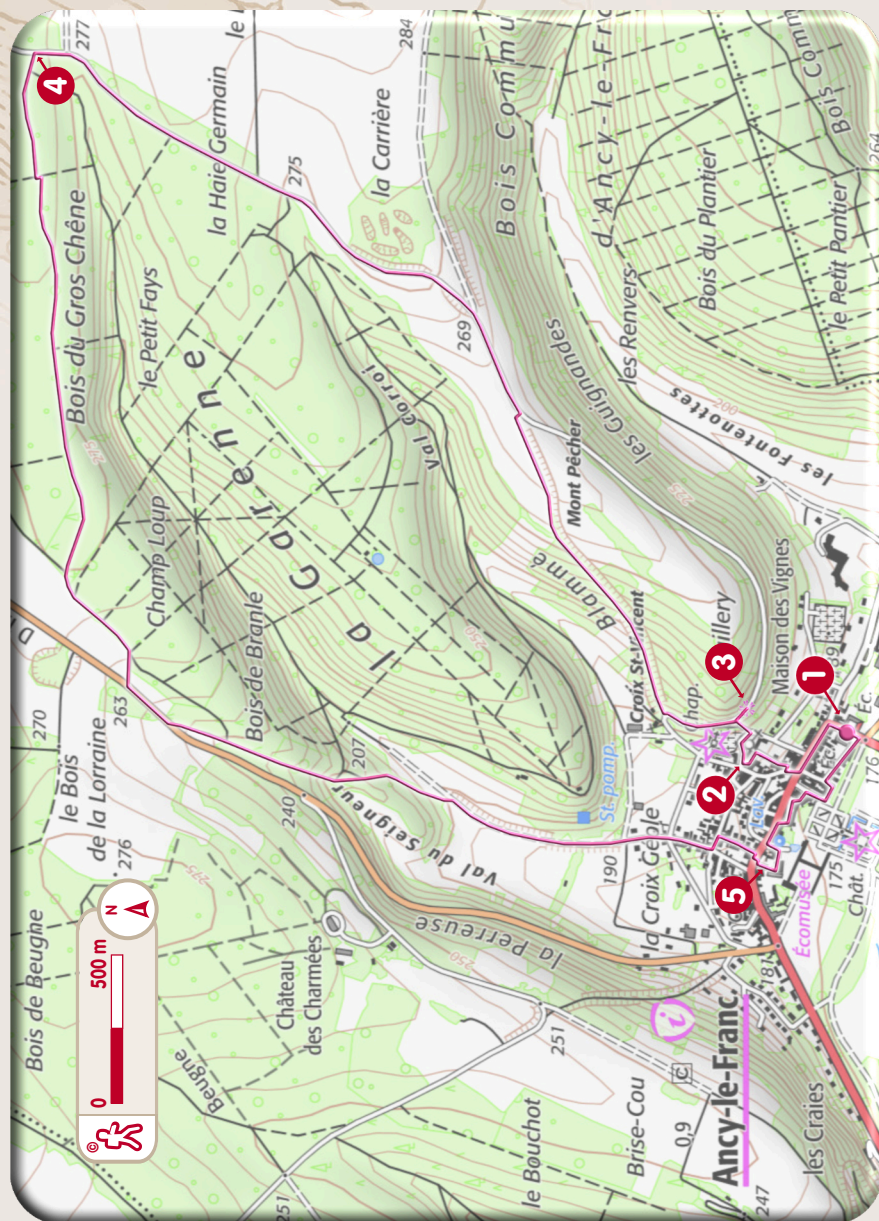
- Le château
- Chêne séculaire



Comité

- CDRP 89 : Maison des sports,
10 Avenue du 4^{ème} Régiment d'Infanterie
BP 11
89010 AUXERRE CEDEX
03 45 02 75 91
yonne@ffrandonnee.fr.





- 1 En sortant de l'école, tourne à droite, **Grande Rue**. Monte légèrement sur 50 mètres. Prends la direction de **Tonnerre**, à gauche, après avoir traversé la **rue du Collège**. Continue tout droit jusqu'au **monument aux morts** installé sur une **magnifique place récemment aménagée**. Monte à droite sur 20 m et tourne très vite à droite **ruelle de l'église**. Immédiatement à gauche, passe sous une sorte de **passage couvert par une maison**. Continue jusqu'à pouvoir admirer la **cloche de l'église** et deux **gargouilles un peu effrayantes**. Tourne à gauche pour arriver sur la **place de l'église**.
- 2 Tu es devant **l'église Sainte Colombe**. Sur ta gauche, **l'ancien cimetière** dans lequel il y a une chapelle nommée « le **Cosquyno** ». Si tu es attentif, tu verras, un peu à droite, un **petit puits avec une vieille pompe**. Marche **entre l'église et le long muret du cimetière** : tu empruntes le **chemin Noir**. Gravis les nombreuses marches des escaliers pour arriver sur la **route de Gland**. Continue à droite sur 50 m pour observer un **magnifique point de vue** te permettant de découvrir **tout le village et le château**.
- 3 Fais demi-tour et descends la **route de Gland** jusqu'à la **Croix St Vincent** qui te livrera quelques détails croustillants sur un fait-divers datant de plus d'un siècle. Monte le chemin empierré sur la droite juste avant la croix qui t'emmène en pleine nature. À la prochaine intersection, continue à gauche, sur la route goudronnée qui mène à **Gland**. Tu la quittes 1 600 m plus loin, après avoir laissé deux chemins empierrés sur ta droite pour un chemin forestier qui s'enfonce dans la forêt à gauche au **lieu-dit « Bois du Chêne »**.
- 4 À la prochaine intersection, tourne à gauche puis aussitôt à droite et continue tout droit jusqu'à la sortie des bois. Longe le champ et descends jusqu'à la route goudronnée (**D12 route Ancy-le-Franc/Pimelles**). Suis-la à gauche sur environ 150 m avant d'emprunter le chemin à gauche qui descend en sous-bois en direction de la ville. Aux premières maisons, continue **Rue de la Garenne**, tourne à gauche **rue Haute** puis à droite **rue du Four**. Traverse la **D905** sur le **passage protégé** avant d'entrer dans la cour du **musée de l'ancienne Faïencerie**.
- 5 Longe la **salle des fêtes** pour découvrir, sur la droite, le **lavoir en impluvium**. Rejoins la **Grande Rue** et suis-la à droite sur 100 m avant de tourner à droite **rue de la Poterne**. Suis-la jusqu'au bout en tournant toujours à droite : tu arrives **Place Clermont Tonnerre** devant **l'Office de Tourisme**. Tu peux admirer le magnifique **château Renaissance des ducs du même nom**. Rejoins l'école en empruntant la **rue des Arbres**. En chemin, tu observeras sur le pignon d'une maison une **ancienne poulie qui servait à hisser des sacs de grains**.