



## LE TRÉSOR DU DURBION A GUGNECOURT

Mode de déplacement : marche  
Durée du parcours : 45min – 1h  
Difficulté : facile

Ce parcours de géocaching propose aux adeptes, de découvrir un village implanté entre forêts et cours d'eau. Les géocacheurs pourront apprécier les endroits aménagés, calmes et bucoliques en parcourant Gugnécourt. Les énigmes sont à la portée de tous et le trajet fait environ 1km500. Un agréable moment à passer en famille !!!

**Les coordonnées sont exprimées en degrés et minutes décimales (dd mm.mmm') selon la norme géocaching.**

Vous pouvez utiliser une application gratuite comme « Carte coordonnées » sur votre téléphone portable si vous n'avez pas de GPS ou emprunter un GPS à l'Office de Tourisme.

**POINT DE DEPART : Eglise de Gugnécourt N 48° 14.700' E 6° 37.331'**

→ Etape numéro 1 : Eglise de l'Assomption de Notre-Dame



Vous vous trouvez devant l'Eglise de l'Assomption de Notre-Dame. Sur le clocher, vous pouvez apercevoir un coq en guise de girouette ; motif très répandu en Occident. Pour la petite histoire, on raconte que de par sa position élevée, le coq est le dernier à recevoir les rayons du soleil couchant et le premier à le saluer dès l'aube. Il chante une heure ou deux avant le lever du soleil. C'est à ce moment-là qu'un travail biologique profond s'accomplit dans l'organisme humain. Quand le coq chante à l'aube, notre corps s'éveille doucement et lentement à une nouvelle vie. C'est l'image d'une initiation lente et progressive qui s'échelonne depuis notre naissance jusqu'à notre mort. Symboliquement il se rattache à l'idée de la lumière, de mort et de renaissance depuis des siècles.

*Question/Enigme :*

*Le coq veille sur le village de Gugnécourt de par sa hauteur, bien aidé en cela par ses « échasses ».*

*A ce propos, combien comptez-vous de colonnes surélevant*

*la girouette et son mât ? Notez ce résultat **A***

**Pour rejoindre la prochaine étape, rendez-vous aux coordonnées suivantes : N 48° 14.594' E 6° 37.310'**

Vous êtes maintenant face à l'église, longez là sur sa gauche.

## → Etape numéro 2 : Sentier pédestre



Vous empruntez à présent un chemin de campagne. Il mène à un sentier pédestre aménagé entre les parcelles qui entourent le village. Vous y verrez des barrières en bordure, quelques bancs ou encore des lampadaires pour vous guider dans votre quête. Il rejoint le cœur du village, mais accordez vous un moment de détente avec un point de vue général sur le village.

De l'autre côté, vous pourrez apprécier le caractère calme et reposant du territoire et, pourquoi pas, selon les saisons, profiter de sa faune et de sa flore diversifiées.

### Question/Enigme :

*Laissez vous guider par les lampadaires verts, mais attardez vous plutôt sur les barrières en bois qui bordent le sentier. Ne vous font-elles pas penser à un jeu de logique et de réflexion se jouant à deux ? Un jeu où l'un positionne des croix pendant que l'autre aligne des cercles ? Faites un effort et retrouvez le nom de ce jeu. En comptant le nombre de consonnes qui composent son nom, vous trouverez un chiffre.*

*Le résultat ainsi obtenu remplace la lettre **B***

Pour rejoindre la prochaine étape, rendez-vous aux coordonnées suivantes : **N 48° 14.649' E 6° 37.398'**

## → Etape numéro 3 : Le pont en voûte



Vous empruntez le pont pour accéder à la rue du Cheminée. Vous pourrez remarquer au passage le nombre de ponts et passerelles qui enjambent la rivière. Le village est en effet traversé par le Durbion ; rivière prenant sa source dans une commune voisine, à quelques kilomètres de là. Il méandre sur le territoire de l'ADP jusqu'à Châtel/Moselle où il conflue avec la Moselle.

Depuis quelques années, le Durbion voit sa faune s'accroître avec notamment l'arrivée en nombre de castors qui posent quelques problèmes aux agriculteurs et aux riverains. Si vous êtes curieux et que vous vous promenez le long de cette rivière vous pourrez observer son passage ; la présence de branches ou d'arbres rongés le trahit bien souvent.

### Question/Enigme :

*Encore un peu de mathématiques... Comptez la totalité des lettres inscrites sur le panneau de la rue. Vous obtenez un nombre à deux chiffres. Additionnez ces chiffres puis ajoutez-y le nombre de voûtes qui composent le pont. Vous y êtes ?*

*Le résultat ainsi obtenu remplace la lettre **C***

Pour rejoindre la prochaine étape, rendez-vous aux coordonnées suivantes : **N 48° 14.661' E 6° 37.445'**

→ Etape numéro 4 : Aux portes de la rue du cheminée



Vous vous trouvez rue du Cheminée, avec le Durbion à votre droite et de vieilles bâtisses, fermes, réhabilitées sur votre gauche. Vous avez rejoint vos nouvelles coordonnées... vous êtes donc maintenant devant une ferme ayant plus de 400 ans ! Certaines d'entre elles, très anciennes, ont été détruites puis reconstruites lors des guerres qui ont beaucoup touché les villages vosgiens alors même qu'ils se trouvaient parfois à plusieurs kilomètres du front. L'homme ne manque pas d'imagination lorsqu'il s'agit de guerroyer.

Sur la ferme devant laquelle vous vous trouvez, vous pouvez lire deux dates et 4 initiales gravées : les années de mariage de Norbert et Mariette puis de Gustave et Vivianne ?

*Question/Enigme : Calculez la différence entre les deux dates visibles sur les perrons. Vous trouvez un nombre à deux chiffres que vous additionnez. Divisez le résultat obtenu par 4.*

*Le résultat ainsi obtenu remplace la lettre **D***

Pour rejoindre la prochaine étape, rendez-vous aux coordonnées suivantes : **N 48° 14.639' E 6° 37.502'**

→ Etape numéro 5 : Sur les bords du gué



Vous vous trouvez au bord d'un gué, endroit paisible du village. Dans les temps passés, alors que les ponts étaient plus rares, les gués ont joué un rôle économique et militaire important. Ils étaient utilisés bien évidemment pour passer d'une rive à l'autre mais aussi pour nettoyer et rafraîchir les bêtes, laver le linge ou, devrions nous dire, « guérer le linge ». Plus écologique, les gués jouent un rôle important dans la migration saisonnière et le déplacement des animaux.

Mais heureusement pour vous, les temps ont évolué et une passerelle a été construite facilitant ainsi votre quête du trésor.

*Question/Enigme : Une fois que vous avez traversé le gué, comme il vous sied, vous n'avez plus qu'à compter tous les poteaux métalliques verticaux de cette passerelle puis à diviser le chiffre par 2.*

*Le résultat ainsi obtenu remplace la lettre **E***

Pour rejoindre la prochaine étape, rendez-vous aux coordonnées suivantes : **N 48° 14.605' E 6° 37.431'**

→ Etape numéro 6 : Le cœur rafraîchissant du village



Vous êtes à présent devant la Mairie et l'école, le cœur de Gugnécourt. A droite du bâtiment, vous apercevez une fontaine.

Autrefois, les fontaines publiques étaient avec les puits et les cours d'eau les seuls lieux d'alimentation en eau potable. Souvent situées au centre du village, les ménagères et les enfants y convergeaient tout naturellement. Ces points d'eau constituaient alors des lieux d'échanges, de discussions et parfois même de ragots et de conflits. Aujourd'hui, si les fontaines ont perdu leur usage domestique, elles n'en restent pas moins des éléments appréciés du patrimoine communal et permettent au promeneur de se rafraîchir le temps d'une pause bien méritée.

*Question/Enigme : Comptez le nombre de lettres du nom du dieu inscrit sur la fontaine.*

*Le résultat ainsi obtenu remplace la lettre **F***

Pour rejoindre la prochaine étape, rendez-vous aux coordonnées suivantes : **N 48° 14.514' E 6° 37.446'**

→ Etape numéro 7 : La boulangerie Costa



Vous avez dû apercevoir tout au long du parcours, des pancartes indiquant une boulangerie sans forcément savoir où elle était située. Eh bien, vous y êtes enfin ! Elle se trouve à l'orée de la forêt, assez reculée dans le village. Accordez-vous une petite pause gourmande lors de cette dernière étape avant de repartir chasser le trésor ! Mais avant cela, attardez-vous sur le nom de la boulangerie...

*Question/Enigme : Pour cette dernière halte, repérez le nom de la boulangerie. Parmi les voyelles de ce nom l'une est plus présente que les autres. Comptez là.*

*Le résultat ainsi obtenu remplace la lettre **G***

→ LA CACHE

Maintenant, il ne vous reste plus qu'à insérer vos résultats dans les coordonnées finales de la cache en remplaçant les lettres !

N 4 **A** ° 1 **B** . **C** **E** 6 ' E 6° 3 **F** . **D** **G** 0 '  
 N 4 \_\_\_ ° 1 \_\_\_ . \_\_\_ \_\_\_ 6 ' E 6° 3 \_\_\_ . \_\_\_ \_\_\_ 0 '

Vous avez les coordonnées complètes... alors rendez-vous sur le lieu de la cache. Vous y trouverez certainement le Trésor du Durbion en furetant un peu.