



LE TRESOR DE L'ARENTELE A PIERREPONT/L'ARENTELE

Mode de déplacement : marche

Durée du parcours : 45 min – 1 h

Difficulté : facile

Ce parcours de géocaching propose aux adeptes, de découvrir un village entouré de forêts. Les géocacheurs pourront apprécier ce lieu paisible qui vit au rythme des saisons et des travaux agricoles. Les énigmes sont à la portée de tous et le trajet fait environ 1,5 km. 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 N 48° 15.875' E 6° 38.929'

Etape 1 : Les patrons de « Pierpont »



Vous vous trouvez devant l'église Saint **Gengoult** et **Saint Dié**. Pourquoi Saint Dié est-il l'un des **patrons** de Pierrepont sur l'Arentèle ? Figurez-vous qu'au VII^{ème} siècle, **Saint Dié** remontant les rives de l'**Arentèle** y fait étape et commence la construction d'un **monastère**. Les habitants de « Pierpont » **mécontents** de l'arrivée de nouveaux occupants, le **chassent**. Il décide donc de **poursuivre** sa route plus loin **vers l'est** et ainsi est née la ville de **Saint-Dié-des-Vosges** !

Enigme :

Sur la **façade** de cette église au-dessus de la porte, vous pouvez lire un **message**. Comptez le nombre de **noms communs** présents dans ce message.

Notez ce résultat **A**

Pour rejoindre la **prochaine étape**, rendez-vous aux coordonnées suivantes : **N 48° 15.778' E 6° 38.952'**

Etape 2 : en direction de...



Nonzeville est une commune **voisine** de Pierrepont sur l'Arentèle. Connaissez-vous ses **particularités** ?

- Elle est le village ayant la plus **petite surface** du département des **Vosges**, soit 1,62 km².
- Le **ruisseau** de la **Soie**, qui y prend sa source, s'échappe vers l'est pour rejoindre l'**Arentèle** à Pierrepont. Cette source située en contrebas du village de Nonzeville l'alimente en **eau potable**, ainsi que Pierrepont et Destord.



Enigme :

Vous vous trouvez devant un panneau routier D70. Observez le bien et faite la division suivante : le nombre de lettres de la 2^{ème} commune indiquée sur le panneau divisé par le chiffre des dizaines du numéro de la voie routière.

Notez ce résultat **B**

Pour rejoindre la **prochaine étape**, rendez-vous aux coordonnées suivantes : **N 48° 15.764' E 6° 38.994'**

Etape 3 : D'où vient le nom du village ?



Un **titre** de **1247**, nommait le village **Petrus Pon** ! Pourquoi pont de pierre ?

Et bien parce que ce pont était le **noyau** du **village** avant qu'il ne s'étende vers l'ouest. Ce pont **médiéval** apparaît dans des écrits de **1302** et se nomme **Haubreconcelle** ! Le village prendra son **nom définitif** le 4 octobre 1882 pour être **différencié** d'une autre commune lorraine nommée **Pierrepont** (54620).

Enigme :

Prenez le temps de vous déchausser et de traverser le gué ! Sous ce pont coule une **rivière** qui prend naissance au pied de l'**Avison** et est **éponyme** du nom de ce village. Repérez la **lettre** qui y apparaît **le plus** ! La place de cette lettre dans l'alphabet est le résultat.

Notez ce résultat **C**

Pour rejoindre la **prochaine étape**, rendez-vous aux coordonnées suivantes : **N 48° 15.755' E 6° 39.057'**

Etape 4 : La fête du village !!!



La **fête** du village est le **11 mai**, le jour de **St Gengoult**. Connaissez-vous son histoire? En âge de s'établir, il épousa **Ganéa**, fille de **HAUTE NOBLESSE** mais de **PETITE VERTU**. Du temps de **Pépin le bref**, il était un de ses **soldats** les plus **braves** ! Lors d'une mission en Champagne, il acheta une **source** à un propriétaire cupide qui se ria de lui, croyant la garder. De **retour** dans son château à Varennes, il planta un bâton dans le sol et dès le lendemain, la **source** fût **transportée**. Des **rumeurs d'infidélité** de son **épouse** lui étant parvenues, il décida de la prêter à un **test**. Pour prouver son innocence il lui demanda de plonger **sa main** dans cette source ! Sa main fût **brûlée** immédiatement, Gengoult décida de **se retirer** à Avallon où Ganéa le fera assassiner par son **amant** ! C'est ainsi qu'il devint le **patron** pour la **paix des ménages** !!!

Enigme :

Si vous croisez un **Pierrepontais**, il vous **contera ses souvenirs** des bals donnés pour la **fête patronale** !
En attendant, regardez **bien** sur ce toit et **comptez le nombre de membres** de cette famille de **daims** !
Notez ce résultat **E**

Pour rejoindre la **prochaine étape**, rendez-vous aux coordonnées suivantes : **N 48° 15.698' E 6° 39.172'**

Etape 5 : Les croix de chemins ...



Ne vous êtes-vous jamais demandé à **quoi servent les croix disséminées** par-ci par-là dans les villages ? Développées depuis le **Moyen-âge**, elles servent tout d'abord à **christianiser** un lieu. Elles se sont **multipliées** à partir de **1095** et ont un **double rôle** de **guide** et de **protection**. Les croix de **carrefour**, implantées à la croisée des chemins **guident le voyageur** ! Les croix **mémoriales** sont les **témoins** ! Les croix de **limites** servent de **bornes** aux entrées et sorties de villages !...

Enigme :

Juste à gauche de la croix observez le panneau de rue. La 9^{ème} lettre est également un chiffre.
Notez ce résultat **D**

Pour rejoindre la **prochaine étape**, rendez-vous aux coordonnées suivantes : **N 48° 15.808' E 6° 38.905'**

Etape 6 : entre terre et ciel...



La **Marelle** est un **jeu** auquel s'adonnent les **enfants** du **monde entier**. Des textes **chinois** de **2357 avant J-C** en font mention, le **palet** lancé pour atteindre le ciel représentait l'**âme**. Dessiné sur des **sépultures** en **Egypte**, en **Grèce** ou **ailleurs** dans le monde, ce jeu offre toujours le même tracé. On retrouve aussi ce jeu sur le **forum de Rome** (place publique), les **dalles** de pierre des voies s'y prêtaient à merveille. On **soupçonne** d'ailleurs les **soldats romains** d'avoir **appris** ce jeu aux enfants des territoires **conquis**... Ce jeu était également très pratiqué au **Moyen-âge** aussi bien par les **adultes** que les **enfants** et son dessin rappelait le tracé des **églises**...

Enigme : Vous êtes sur la **place centrale**, trouvez et placez-vous au **départ** de la **marelle** et **comptez** le nombre de **fenêtres** aux volets rouges de la chambre d'hôtes uniquement celles **visibles** depuis ce point !

Notez ce résultat **G**

Etape 7 : Le verger

Pour rejoindre la **prochaine étape**, rendez-vous aux coordonnées suivantes : **N 48° 15.782' E 6° 38.854'**



Pierrepont faisait partie du **bailliage** de **Bruyères** et dépendait au **spirituel** de la paroisse de **Destord** dont le **patronage** appartenait au chapitre de **St Dié**. A l'époque elle ne possédait qu'un **oratoire** dédié à St Gengoult, devenu le patron de **l'église actuelle** construite de **1848 à 1850**. Sa particularité est de posséder un **clocher à bulbe** à la mode du **XVIII^{ème}** siècle. Sa **forme** est **empruntée** à l'architecture **byzantine**.

Enigme :

Vous êtes maintenant devant un verger entouré d'une clôture. Comptez le nombre d'arbres fruitiers de belle taille uniquement et uniquement les arbres fruitiers.

Indice : une fois couché je suis l'infini.

Le chiffre ainsi trouvé donne le résultat **F**

Etape 8 : 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 48° B C . G 1 A ' E 6° 3 F . 9 D E ' ,

N 48° _ _ . _ 1 _ ' E 6° 3 _ . 9 _ _ ' ,

• GEOCACHE •

Vous avez maintenant les coordonnées complètes... alors rendez-vous sur le lieu de la cache. Vous y trouverez certainement **le Trésor de l'Arentèle** en furetant un peu (un petit panonceau peu indiquer la proximité de la cache – 50 cm).