



Vosges

La Forge

Très difficile



Très facile



2 h



3,7 km



Terrain de football

Dans la vallée de la Cleurie, à 10 km de Vagney et 15 km de Gérardmer, le village jouxte les communes du Syndicat (Julienrupt) et de Cleurie. L'habitat de ces trois localités se regroupe en fond de vallée et s'éparpille sur les coteaux. Au 18^e siècle La Forge s'appelait Libreforge.



Accès :

Depuis Vagney prendre la direction de Saint-Amé. Au rond-point du Syndicat tourner à droite en direction de Gérardmer (D 417).

Passer le lieu-dit Julienrupt et prendre à gauche tout de suite après le prochain pont.

Le parcours débute au panneau d'entrée du village La Forge, du côté gauche de la route.



Le long de la rivière Cleurie, un sentier de 500m a été aménagé pour la pêche et la promenade. On y trouve :

- des espaces spécialement aménagés pour les personnes à mobilité réduite
- un abri couvert
- des tables de pique-nique avec emplacements pour fauteuils.



OFFICE DE TOURISME DU BAN DE VAGNEY
11, place Caritey - 88120 Vagney
T 1 : 03 29 24 88 69
Site internet : www.ot-vagney.fr



JE VOIS
LA VIE EN
VOSGES

Road-book

Soyez vigilants avec vos enfants notamment sur les zones non piétonnes. Le parcours s'effectue sous votre entière responsabilité. L'Office de tourisme et la société Randoland déclinent toute responsabilité en cas d'accident.

Se garer sur le parking du terrain de football.

Démarrer la balade au début du parcours de pêche, au niveau du panneau d'information. **1**

Remarquer les petits pontons qui permettent aux personnes handicapées de pêcher en approchant leur fauteuil au plus près de la rivière.

Longer la rivière Cleurie dans le sens du courant.

Marcher jusqu'au virage. Prendre le chemin à gauche et rester sur celui de gauche de manière à passer sur un pont de bois.

Poursuivre jusqu'au pont suivant que vous traversez également, et continuer tout droit jusqu'à la croix de chemin à gauche de la route.

2
Continuer jusqu'à l'ancienne épicerie et observer l'enseigne.

3
Poursuivre dans la même direction

et, avant d'atteindre la route principale, se retourner pour regarder la fresque sur le mur de la boulangerie. **4**

Longer le trottoir puis descendre la rue à droite tout de suite après le restaurant. Prendre la 1^{re} ruelle à droite (impasse des Feignes). Descendre la rue qui se transforme en chemin. Les nombreux étangs sont typiques d'une ancienne vallée glaciaire.

Passer le pont métallique qui traverse le canal de la Cleurie. **5**
(Ce canal, construit en 1920, dérive l'eau de la rivière pour l'amener vers une ancienne usine textile. L'énergie hydraulique a longtemps été utilisée pour faire tourner les machines. L'eau est de nos jours encore utilisée pour produire de l'électricité.)

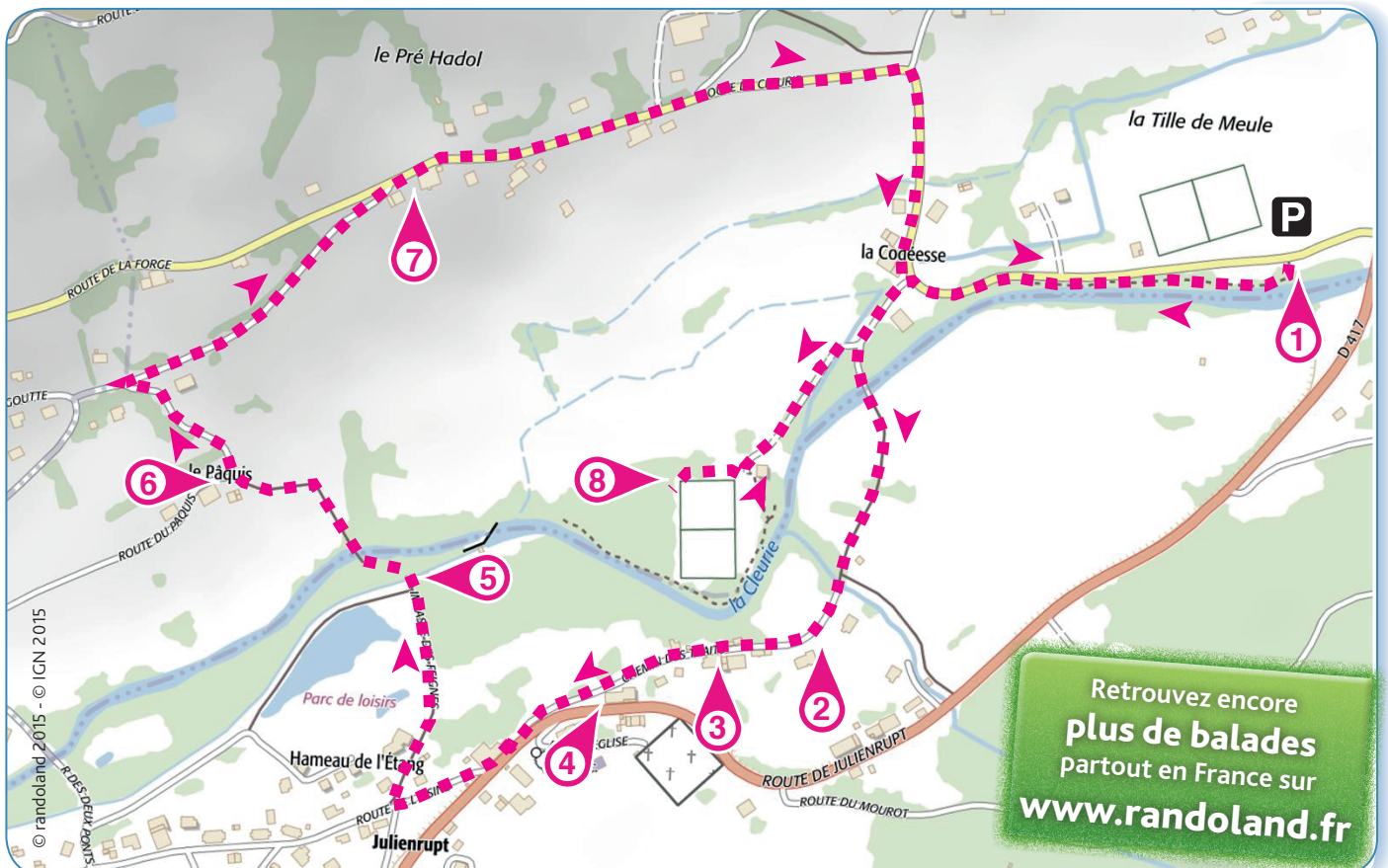
Passer le pont de bois qui passe au-dessus du parcours de l'Ecoparc Junior. Traverser le grand pont au-

dessus de la rivière puis le petit pont en pierre.

Continuer tout droit dans le pré et tourner à gauche avant le bouquet d'arbustes pour rejoindre la première grande maison. **6**

Monter la rue qui rejoint la route de Paquis. Prendre à droite. Au cédez-le-passage, continuer tout droit sans manquer d'observer les maisons sur la droite (anciennes fermes rénovées). **7**

Attention à la circulation, la route pouvant être un peu fréquentée, rester prudemment sur le côté. Continuer jusqu'à l'abribus et poursuivre sur la route qui descend à droite. Un peu plus loin reprendre le chemin à droite qui a été emprunté au départ. Continuer tout droit jusqu'à la Maison de la Pêche **8**. Revenir sur ses pas pour rejoindre le point de départ.



Retrouvez encore
plus de balades
partout en France sur
www.randoland.fr

Avant de partir

À l'aide de ta check-list, vérifie qu'il ne te manque rien. Coche les objets que tu emmènes avec toi pour la balade.



Check-list

- tes fiches randoland ;
- un crayon ;v
- de bonnes chaussures ;
- un chapeau ;
- un vêtement de pluie (selon la météo) ;
- un petit sac à dos ;
- une gourde avec de l'eau ;
- un appareil photo (pour garder des souvenirs!).

Les enfants se demandent quel poisson ils aimeraient bien avoir dans leur aquarium.

Aide-les à se décider ! Des indices sont à découvrir tout au long de ta balade.

Utilise les informations fournies sur la page suivante pour retrouver le poisson choisi par nos deux amis.

En fin de parcours, note son numéro dans la case prévue pour la réponse.



POUR ACHETER LE FICHER NON PROTÉGÉ, RENDEZ-VOUS SUR WWW.RANDOLAND.FR

CETTE PAGE EST PROTÉGÉE. CETTE PAGE EST PROTÉGÉE.

1 Le parcours de pêche
Quel nuage de chiffres correspond à la date au-dessus de la date de naissance de la personne ?

5 Le pont métallique
Quel nuage de lettres correspond au prénom qui est gravé ?

2 Le pont en pierre
Quelle croix correspond à celle que tu vois ?

3 Ancien panneau
Quel nuage de chiffres correspond à la date au-dessus de la date de naissance de la personne ?

4 La maison à gauche
Quelle croix correspond à celle que tu vois ?

6 La maison à droite
Observe le linteau au-dessus de la fenêtre, à la maison à gauche de la maison principale. Quel nuage de lettres correspond au prénom qui est gravé ?

7 La maison à droite après le cédez-le-passage
Observe la maison en face de la grange qui est juste à droite du cédez-le-passage. Quelle forme géométrique correspond à celle des fenêtres ?

8 La maison de la pêche
Quel nuage de lettres correspond au prénom qui est gravé ?

9 La maison de la pêche
Quel nuage de lettres correspond au prénom qui est gravé ?

10 La maison de la pêche
Quel nuage de lettres correspond au prénom qui est gravé ?

11 La maison de la pêche
Quel nuage de lettres correspond au prénom qui est gravé ?

12 La maison de la pêche
Quel nuage de lettres correspond au prénom qui est gravé ?

13 La maison de la pêche
Quel nuage de lettres correspond au prénom qui est gravé ?

14 La maison de la pêche
Quel nuage de lettres correspond au prénom qui est gravé ?

15 La maison de la pêche
Quel nuage de lettres correspond au prénom qui est gravé ?

16 La maison de la pêche
Quel nuage de lettres correspond au prénom qui est gravé ?

17 La maison de la pêche
Quel nuage de lettres correspond au prénom qui est gravé ?

18 La maison de la pêche
Quel nuage de lettres correspond au prénom qui est gravé ?

19 La maison de la pêche
Quel nuage de lettres correspond au prénom qui est gravé ?

20 La maison de la pêche
Quel nuage de lettres correspond au prénom qui est gravé ?

21 La maison de la pêche
Quel nuage de lettres correspond au prénom qui est gravé ?

22 La maison de la pêche
Quel nuage de lettres correspond au prénom qui est gravé ?

ÉNIGME

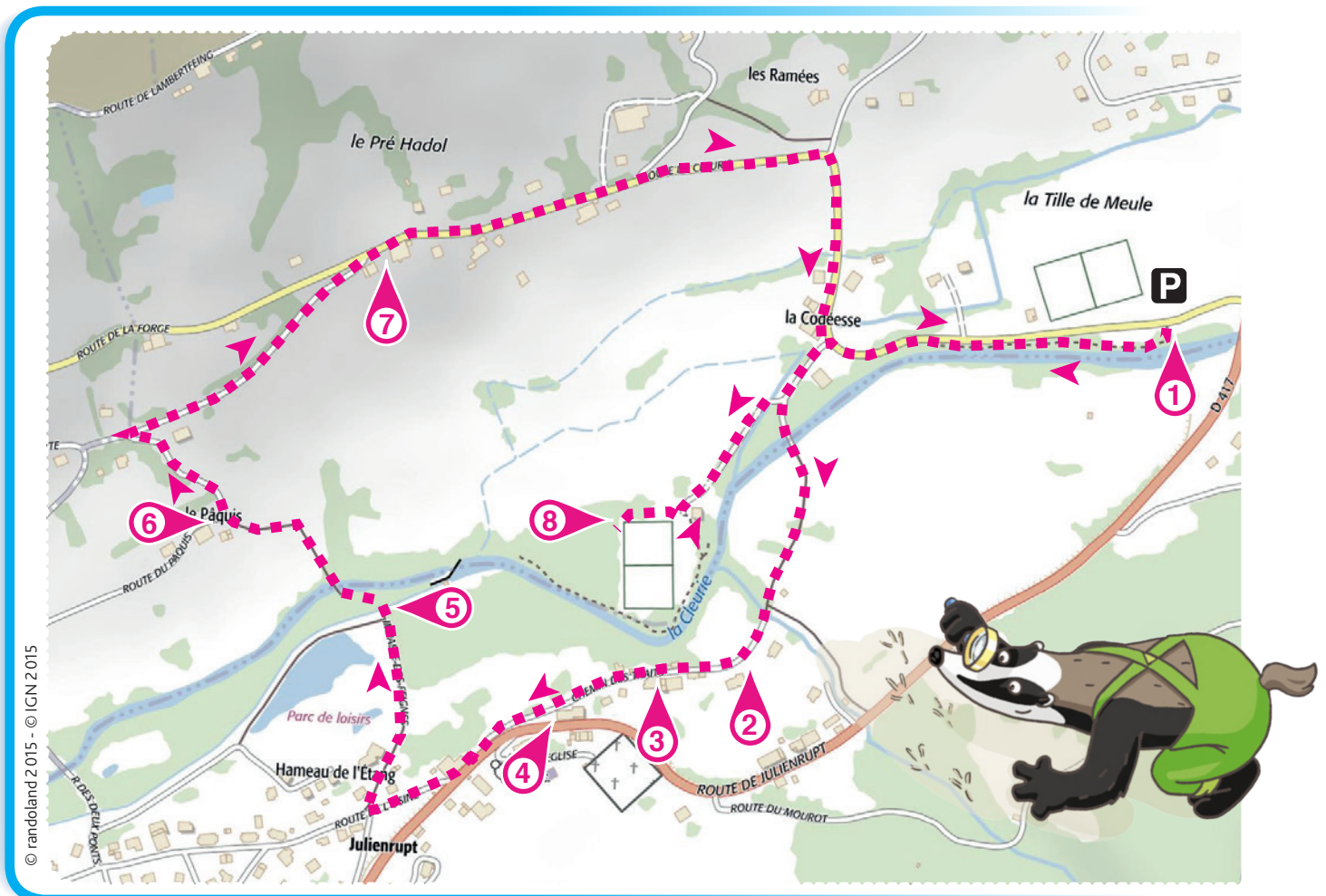
John est né et habite en Angleterre à Londres, mais son père est Français. Ainsi, tous les ans, ils rendent visite à la famille du côté de Gérardmer. Et tous les ans c'est même rituel, à peine arrivé John s'enferme dans l'atelier avec son grand père et confectionne des appâts avec des plumes de coq aux reflets irisés. Il met son réveil à sonner tôt le matin et accompagne Gran'Pa pêcher à la mouche dans la Cleurie... il le regarde du coin de l'oeil: on dirait qu'il danse! Aujourd'hui la pêche est plutôt bonne: truites, ombres et vairons... ils en remettent même à l'eau: pas la peine de tout garder si c'est pour les congeler! Et puis la ligne se coince, Gran'Pa demande à John d'aller voir de plus près, « on a peut-être trouvé un trésor » lui dit-il en riant. Quand John trouve ce qui bloque ils n'en croient pas leurs yeux... un coffre fermé par un code à lettres... Ils n'en reviennent pas. Avec l'aide de l'inspecteur Rando, sauras-tu les aider à trouver la bonne combinaison pour ouvrir le coffre et savoir ce qui se cache à l'intérieur...



Tu disposes du plan ci-dessous.

À l'emplacement des points rouges, lis les indications qui te permettront de résoudre l'énigme principale.

À la fin de ta balade, rends-toi à l'Office de Tourisme ou sur le site www.randoland.fr pour vérifier ta réponse.



POUR ACHETER LE FICHER NON PROTÉGÉ

E PAGE EST PROTÉGÉE. CETTE PAGE EST PROTÉGÉE.

Quel outillage s'utilise pour le terrain ?
dans la grille de bas de page les réponses trou-
vées en face des ombres correspondantes.

6 La maison après le champ

Observe le linteau au-dessus de la fenêtre à gauche de la porte d'entrée de la maison. Remarque les trois premiers chiffres.

Additionne entre eux les trois premiers chiffres de ce linteau qui est 2016. Dans quel ordre tu logiquement ranger ton résultat ? Reporte, les trois chiffres du moté sur la grille réponse.

Ex.: 2016 = 2 + 0 + 1 + 6 = 9

1 Le parcours de pêche

Observe le panneau au début du parcours de pêche du côté des cartes. Sur la carte de gauche, les dix mots indiquent les animaux. Note le nom d'un animal. Reporte ce mot dans la grille.

2 La croix de chemin

Quelle est la croix de chemin au village ? Reporte, dans la grille, le prénom de l'enfant qui a raison.



3 L'ancienne épicerie

Quel est le produit que tu achètes à l'épicerie et qui n'est pas un aliment ? Reporte ta réponse dans la grille.

4 La fresque de la boulangère

Sur la fresque de la boulangerie, note le prénom de l'enfant qui a raison.



7 La maison à droite après le cédez-le-passage

Observe la maison en face de la grange qui est juste à droite après le cédez-le-passage. Compte le nombre de lauzes posées à la verticale à côté de la porte d'entrée. Reporte le chiffre dans la grille.

8 La maison de la pêche

Observe la grille de la maison de la pêche. Note le chiffre qui se trouve sur un côté du panneau, tout en bas à droite.

5 Le pont métallique

L'inspecteur Rando a demandé à des enfants de mesurer le pont. Voici leur réponse:

- Léa: il mesure environ 12 mètres.
- Zoe: la largeur du pont est de 3 mètres.
- Ray: il fait environ 7 mètres de long.

Note dans la grille le prénom de l'enfant qui a raison.

Grille réponse

Circuit n° 88 7701M

1	>								
2	>								
3	>								
4	>								
5	>								
6	>								
7	>								
8	>								

Remets en ordre les caractères des cases colorées pour retrouver la bonne combinaison.

Tu réponds



ÉNIGME

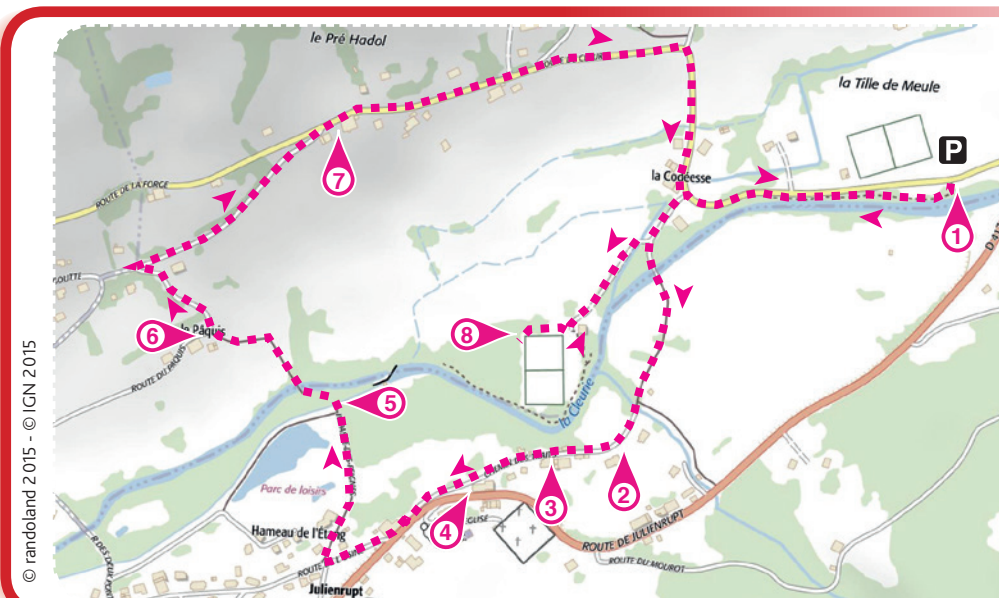
Ellioth et Milo aiment la pêche. Sans doute que la passion de leur père pour la pêche à la mouche n'y est pas pour rien. Ils adorent partir tous les trois à la découverte de rivière ou de plan d'eau. Un soir, assis auprès du feu en train de faire griller le fruit de leur pêche, ils se remémorent ce concours dans les Vosges. Un participant avait remporté le tournoi en pêchant une quantité astronomique de... mais impossible de se rappeler du nom du poisson... trou noir général, c'est insupportable pour le trio de rester avec ce nom au bout de la langue. Ils décident donc de faire appel à l'inspecteur Rando pour les aider ! Et toi, sauras-tu leur venir en aide ?

LES POISSONS

- ▶ **Chabot** - Famille : Cottidé.
Taille moyenne : 10 à 15 cm.
- ▶ **Brochet** - Famille : Esocidae.
Taille moyenne : 40 à 70 cm.
- ▶ **Truite fario** - Famille : Salmonidé.
Taille moyenne : 25 à 40 cm.
- ▶ **Silure** - Famille : Siluridae.
Taille moyenne : 100 à 200 cm.
- ▶ **Vairon** - Famille : Cyprinidae.
Taille moyenne : 8 à 10 cm.
- ▶ **Ombre commun** - Famille : Salmonidé.
Taille moyenne : 30 à 60 cm.
- ▶ **Ablette** - Famille : Cyprinidae.
Taille moyenne : 10 à 15 cm.
- ▶ **Perche** - Famille : Percidae.
Taille moyenne : 25 à 40 cm.
- ▶ **Corégone** - Famille : Salmonidé.
Taille moyenne : 45 cm.

Tu disposes du plan ci-contre. À l'emplacement des points rouges, lis les indications qui te permettront de résoudre l'énigme principale.

À la fin de ta balade, rends-toi à l'Office de Tourisme ou visite le site www.randoland.fr pour vérifier ta réponse.



POUR ACHETER LE FICHER NON PROTÉGÉ, RENDEZ-VOUS SUR WWW.RANDOLAND.FR

CETTE PAGE EST PROTÉGÉE. CETTE PAGE EST PROTÉGÉE. CETTE PAGE EST PROTÉGÉE.

Les du passage du van chaudière. Ils ne sont arrivés qu'après avoir lu attentivement les indications journalières. Elles te permettront de résoudre l'énigme principale posée au verso de cette page.



1 Le parcours de pêche

Observe le panneau au début du parcours de pêche du côté de bienvenue. Le nom du poisson recherché n'est pas le même, que celui dont l'ouverture à la pêche commence par m.

6 La maison après le champ

Observe le linteau au-dessus de la fenêtre, à gauche de la porte d'entrée de la maison blanche. Il y a la vitrine qui a la date du rabbin. Le nom qui y est gravé (ce nom peut aussi être un prénom). La famille du poisson recherché n'a pas le même nombre de lettres que le résultat que tu viens de trouver.

2 La croix de profil

Regarde la croix de profil. Des enfants en ont fait des croquis. Le nom du poisson recherché ne commence pas par la même initiale, que le prénom de l'enfant qui a réalisé le croquis le plus ressemblant.

UN PETIT AIDE

La valeur des lettres au scrabble

Aide

Les lettres au scrabble

D ₂	B ₄	L ₁	R ₁
A ₁	T ₁	E ₁	C ₁
L ₁	N ₁	E ₁	X ₁₀

3 L'ancienne épicerie

Le nom du poisson recherché n'a pas le même nombre de lettres que la seconde activité de cette boutique.

7 La maison à droite après le cédez-le-passage

Observe la grange à droite du cédez-le-passage et compte le nombre de marches que tu vois. Le poisson recherché ne peut pas mesurer le double de ce nombre.

4 La fresque de la soulangère

Compte le nombre de sacs de farine sur la fresque et multiplie ton résultat par 13. La taille moyenne du poisson recherché ne peut pas être ton résultat.

8 La maison de la pêche

Le poisson recherché n'est pas présent sur le panneau de la maison de la pêche.

5 Le pont métallique

Place-toi au milieu du pont et regarde à droite. Le mot suisse est écrit dans un anagramme du mot noté sous la photo qui correspond à ce que tu vois.

Ex. : Une anagramme de gare est rage.

UN PETIT AIDE

Anagramme

Le mot suisse est écrit dans un anagramme du mot noté sous la photo qui correspond à ce que tu vois.

Tu devrais avoir retrouvé le nom du poisson

Ta réponse:

CETTE PAGE EST PROTÉGÉE. CETTE PAGE EST PROTÉGÉE. CETTE PAGE EST PROTÉGÉE. POUR ACHETER LE FICHER NON PROTÉGÉ, RENDEZ-VOUS SUR WWW.RANDOLAND.FR