Jeu- Mers Ext. du sentier des Maitres Sonneurs "Au pays de G. Sand"

Une randonnée proposée par Sur les pas des Maîtres Sonneurs

Etape (3) Jeu les Bois -Mers/Indre de l'extension du sentier "Sur les Pas des Maîtres Sonneurs entre Berry Et Bourbonnais" au pays de George Sand qui parcourt les lieux décrit dans les dernières veillées du roman Les Maitres Sonneurs mais également les deux romans "La Mare au Diable" et " le Moulin D'Angibault"





Description

A Point haut

Point bas

(**D**) Mairie de Jeu les Bois Prendre la rue St Roch par la gauche A l'intersection suivante, prendre la D12b en

246 m

164 m

direction de Mers-sur-Indre puis à droite, le Chemin des Vergers. Continuer tout droit pendant 400m puis prendre à gauche un chemin carrossable (balisage Bleu). Virer à gauche à l'embranchement suivant, retrouver la D12b et la prendre sur la droite jusqu'à une nouvelle intersection (croix).

- (1) Continuer alors le balisage Bleu et prendre la deuxième route à droite en direction du hameau de La Faule. Après 500m, quitter la petite route goudronnée pour emprunter tout droit un chemin herbeux .
- (2) Au bout de 200m, prendre à gauche le GR®46, Le chemin devient alors un sentier qui contourne une

petite butte puis rejoint un chemin à prendre sur la droite. 100m plus loin,. Continuer avec le GR ${\rm \rlap{I}}{\otimes}$

46 sur le chemin principal à droite, entre un champ et la lisière d'un bois. Au bout de 400m, au niveau d'une clairière, continuer tout droit en prenant un sentier qui se faufile dans de hautes herbes au début puis atteint un chemin plus large après 200m.

- (3) Laisser alors le GR®46 qui continue tout droit pour prendre à droite le chemin balisé Vert. 150m plus loin, après une petite barrière, prendre à gauche Passer près d'un petit étang sur la gauche et continuer jusqu'à la D12b
- (4) Prendre la D12 b par la droite, (vous retrouvez un balisage vert) traverser l'Indre au moulin de Fourche
- (5) prendre le 1er chemin sur la gauche avant le château du Magnet continuer tout droit par l'allée de Fourche.
- à la petite route prendre à gauche puis aussitôt à droite et rejoindre la D41
- (6) Prendre la D41 sur la gauche et le 1er chemin à droite et aussitôt le chemin des vaches à gauche suivre celui-ci jusqu'à un croisement de 5 chemins prendre le 1er à droite vous arrivez à Chanteloube suivre l'allée du même nom sur la gauche
- (7) A la D38 vous avez la possibilité de suivre celle-ci pour rejoindre la Mare au diable (2km) AR
- (8) A la mare au diable faire demi tour et revenir au point 6 et prendre le chemin à droite le suivre continuer tout droit à la loge du bois
- (9) prendre le chemin à gauche qui mène à Tarde traverser la petite route et continuer en face, prendre le chemin à droite puis le 1er chemin à gauche pour rejoindre une petite route au Plessis d'en Haut
- (10) Après les maisons Prendre le chemin à droite, virer à gauche aux chemins suivant continuer tout droit prendre la route à gauche (vous quittez le balisage vert) puis à droitecontinuer tout droit traverser la D49 et passez à la Corne
- (11) Au croisement prendre à droite et de nouveau à droite au 1er chemin, passer Angibault sous Corlay continuer sur ce chemin et prendre à droite au chemin suivant, vous arrivez à une route et au petit domaine
- (12) Continuer en face, virer à gaucheet prendre le chemin à droite (le plus

Points de passages

D Mairie de Jeu les Bois

N 46.673224° / E 1.79529° - alt. 181 m - km 0

• 1 Route de la Faule

N 46.675173° / E 1.804943° - alt. 178 m - km 1.14

2 Accès au GR 46

N 46.672832° / E 1.813976° - alt. 175 m - km 1.91

3 Ouitter le GR46

N 46.677827° / E 1.825939° - alt. 172 m - km 3.16

• 4 Accès Route D12b

N 46.680036° / E 1.838876° - alt. 186 m - km 4.31

• 5 Chemin avant le château du Magnet

N 46.678918° / E 1.850186° - alt. 166 m - km 5.19

6 Route D41

N 46.689039° / E 1.860593° - alt. 201 m - km 6.7

7 Accès D38 qui mène à la mare au diable

N 46.691291° / E 1.880903° - alt. 218 m - km 8.8

8 Mare au Diable

N 46.684362° / E 1.867795° - alt. 228 m - km 10.12

9 Chemin de Tarde

N 46.681547° / E 1.880549° - alt. 225 m - km 12.55

10 Plessis d'en haut

N 46.670003° / E 1.898115° - alt. 236 m - km 15.3

11 Corlay

N 46.668316° / E 1.915977° - alt. 245 m - km 16.97

12 Le petit domaine

N 46.662342° / E 1.908691° - alt. 195 m - km 18.22

• 13 Gué du loup

N 46.666073° / E 1.891672° - alt. 176 m - km 19.63

à gauche) (Vous retrouvez le balisage vert) suivre ce chemin tout droit en ignorants les divers chemin,

(13) passer au dessus du gué du loup et Presles

(14) au carrefour (calvaire) prendre la route D38 à gauche qui passe entre les étangs et rejoindre Mers sur Indre

(A) Mairie de Mers/Indre (le gîte de groupe est à 300m sur la même rue (George Sand).

14 Presle

N 46.669213° / E 1.875214° - alt. 174 m - km 21



A Mairie Mers/Indre

N 46.658654° / E 1.881069° - alt. 180 m - km 22.33

Informations pratiques

Hébergement Jeu les Bois Gîte d'étape et Mers/Indre Gîte d'étape et Chambres d'Hôtes Ravitaillement

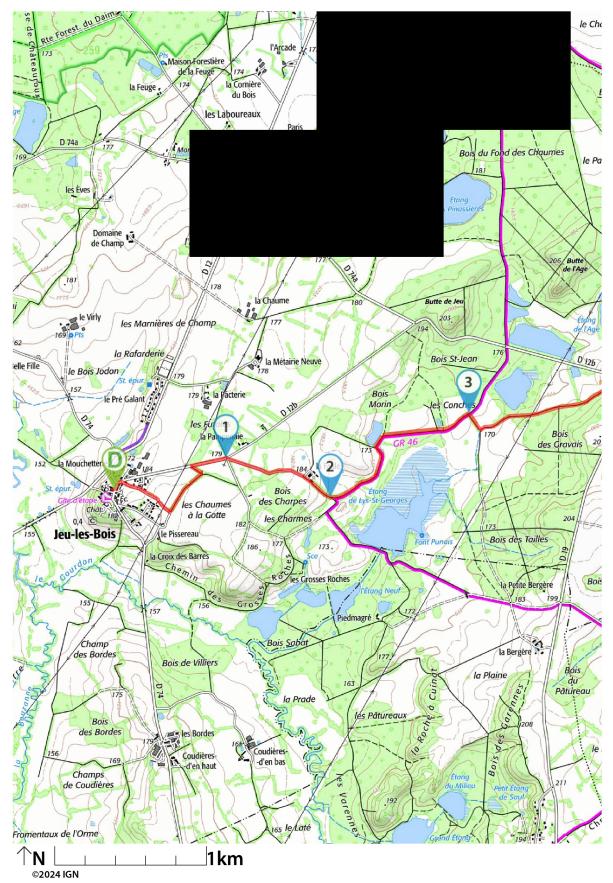
A proximité

- (5) Le château du Magnet L' histoire du château du Magnet, «Magnet» ou "Magné" dans sa période féodale est intimement, liée à celle de la Motte de Presles, située aussi sur la Commune de Mers-sur-Indre. L'origine de la seigneurie du Magnet reste inconnue, on suppose qu'elle réside dans le dédoublement de la terre de Presles. Le Fief, chastel et seigneurie du Magnet consistaient en un grand et beau Chastel et maisons forts avec tours, mâchicoulis en bois et de hautes futaies appelées la "Touche du Magnet». Toutes les successions de propriété se firent souvent entre le Magnet-Presles, Presles-Le Magnet suite à des mariages ou des problèmes financiers de l'un ou de l'autre
- (7) Bois de Chanteloube Le Berry, entre êtres surnaturels et lieux chargés de mystère : ce bois était tellement redouté, qu'on n'osait y pénétrer que pendant le jour «Dès la tombée de la nuit ses profondeurs mystérieuses se remplissaient de bruits sinistres de lugubres fantômes glissaient le long des arbres secoués par des forces invisibles. Si un malheureux égaré dans ses lieux redoutables était conduit par son mauvais génie vers la fosse au diable, il était forcé d'y rester jusqu'au jour sans pouvoir s'en éloigner car il revenait sans cesse sur ses pas.» Extrait de L. Martinet, 'légendes et superstitions populaires du Berry 1879 « Germain connaissait le chemin jusqu'au Magnier; mais il pensa qu'il aurait plus court en ne prenant pas l'avenue de Chanteloube mais en descendant par Presles et la Sépulture, direction qu'il n'avait pas l'habitude de prendre quand il allait à la foire. Il se trompa et perdit encore un peu de temps avant d'entrer dans le bois ; encore n'y entra-t- il point par le bon côté, et il ne s'en aperçut pas, si bien qu'il tourna le dos à Fourche et gagna beaucoup plus haut du côté d'Ardentes. Ce qui l'empêchait alors de s'orienter, c'était un brouillard qui s'élevait avec la nuit, un de ces brouillards des soirs d'automne que la blancheur du clair de lune rend plus vagues et plus trompeurs encore ».
- (8) La mare au diable accès autorisé à la mare par la route D38 bois privé. Située dans le bois de Chanteloube, cette mare forestière est posée au milieu d'un bois de chêneS privé. Son origine reste mystérieuse on ne sait pas s'il s'agit d'un affaissement naturel fréquent sur sous-sol calcaire ou un trou creusé pour abreuver les grands animaux. Quoi qu'il en soit cette mare couvrait près de 1000 m2 au temps de George Sand. La Mare au Diable est sensible: elle est pleine d'eau l'hiver mais sèche l'été. « Enfin vers minuit, le brouillard se dissipa, et Germain put voir les étoiles briller à travers les arbres. La lune se dégagea aussi des vapeurs qui la couvraient et commença à semer des diamants sur la mousse humide. Le feu se reflétait dans la mare ; et les grenouilles, commençant à s'y habituer, hasardaient quelques notes grêles et timides; c'était un bel endroit, mais si désert et si triste que Germain, las d'y souffrir, se mit à chanter et à jeter des pierres dans l'eau pour s'étourdir sur l'ennui effrayant de la solitude.
- (11) La Vallée Noire George Sand a appelé Vallée Noire le vaste pays qui s'étend de Châteaumeillant à Ardentes, de La Berthenoux et Vicq Exemplet à Cluis, à Vijon et à Aigurande. La Vallée Noire, c'est toute la haute vallée de l'Indre et ses affluents ainsi qu'une grande partie du cours sinueux de la Bouzanne. Le meilleur point de vue pour bien la voir c'est sur la route de La Châtre à Châteauroux, sur le haut de la côte de corlay
- (13) Le Gué du Loup Profitez du gué pour vous approcher de la rivière. A cet endroit, l'Indre est encore très méandrée et abrite la Loutre d'Europe. Peu de gens ont eu la chance de l'observer, l'espèce étant très discrète et principalement nocturne. Il en est de même de son cousin le Castor d'Europe, qui a lui aussi recolonisé le cours d'eau après avoir quasiment disparu au début du siècle dernier. Vous aurez sûrement plus de chance de voir des libellules comme les emblématiques Calopteryx. Deux espèces cohabitent ici, le vierge et l'éclatant, différentiables par la tache noire sur les ailes des mâles. Et en regardant le long des berges, slalomant être les racines des arbres vous apercevrez peut-être une autre libellule typique de ce genre de rivière, l'Aeschne paisible (Boyeria irene)
- (14) La motte de presle Cette étrange butte herbeuse surmontée de trois chênes a toujours fait vagabonder les imaginations. Depuis plusieurs siècles l'origine est discutée, une chose est certaine, cette motte avait une circonférence de 170 mètres et 26 mètres de haut. La Motte ou Tumulus était dans la propriété de Presles au moment de gloire de ce lieu. Il était beaucoup plus important qu'actuellement en raison des prélèvements de matériaux effectués par les populations. Au pied de cette motte dans la forêt, était édifiée une chapelle démolie peu avant 1800 et un cimetière. Sur le sommet une tour où se réfugiait le seigneur, sa famille et sa garde

Donnez-nous votre avis sur https://www.visorando.com/randonnee-60776399/

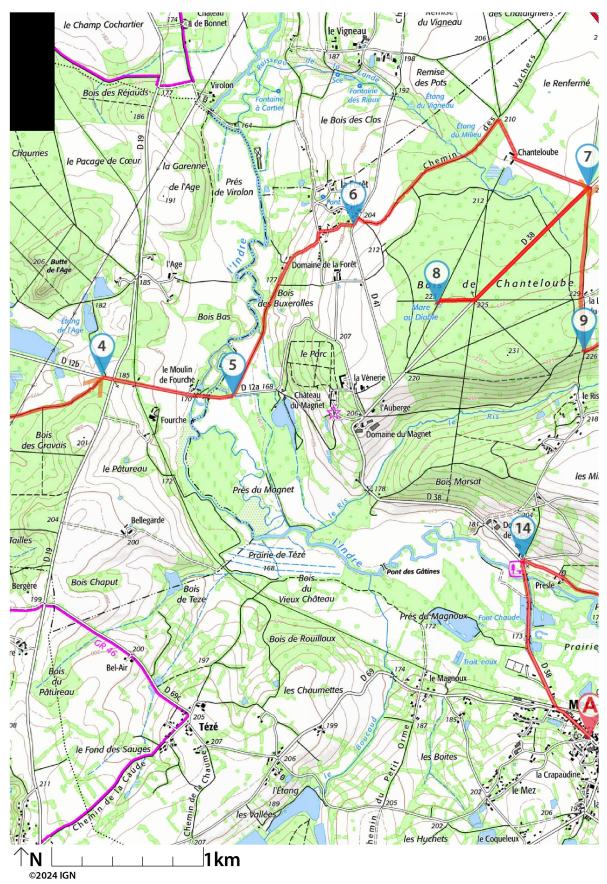
En savoir plus : Sur les pas des Maîtres Sonneurs - 69 rue de la libération 18370 Chateaumeillant Tel : 02 48 61 39 89 - Site internet : https://www.sentiermaitressonneurs.com

Téléchargez l'application Visorando pour suivre cette randonnée



Soyez toujours prudent et prévoyant lors d'une randonnée. Visorando et l'auteur de cette fiche ne pourront pas être tenus responsables en cas d'accident survenu sur ce circuit.

Téléchargez l'application Visorando pour suivre cette randonnée



Soyez toujours prudent et prévoyant lors d'une randonnée. Visorando et l'auteur de cette fiche ne pourront pas être tenus responsables en cas d'accident survenu sur ce circuit.

Téléchargez l'application Visorando pour suivre cette randonnée



Soyez toujours prudent et prévoyant lors d'une randonnée. Visorando et l'auteur de cette fiche ne pourront pas être tenus responsables en cas d'accident survenu sur ce circuit.



Préparation de sa randonnée



BIEN CHOISIR SA RANDONNÉE

en fonction de sa durée, et de sa difficulté, en fonction de ses compétences et de sa condition physique. Connaître ses limites et savoir renoncer à poursuivre une randonnée.



CONSULTER LA MÉTÉO

et se renseigner sur les particularités du site : neige, température, horaires et coefficient des marées, vent, risque d'incendie...



S'ÉQUIPER EN CONSÉQUENCE

équipement particulier, moyen d'alerte, trousse à pharmacie, vêtements, carte numérique ou papier de la randonnée... et prendre de quoi boire et s'alimenter.



PRÉVENIR

au moins une personne du projet de randonnée.

Comportement pendant la randonnée



RESTER SUR LES SENTIERS

(sauf cas exceptionnel).



RESPECTER

les cultures et les prairies, ne pas cueillir ou ramasser les fruits.



RESPECTER LES INTERDICTIONS

propres au site: ne pas cueillir, ne pas faire de feu, ne pas camper...



REFERMER

les clôtures et barrières après les avoir ouvertes, demeurer prudent en cas de troupeau et s'en écarter.



RAMENER SES DÉCHETS

ne pas laisser de traces de son passage.



ÊTRE DISCRET

respectueux et courtois vis à vis des autres usagers.



GARDER LA MAITRISE DE SON CHIEN

le tenir attaché, l'avoir auprès de soi à chaque croisement d'autres usagers, pouvoir le rappeler à tout moment. Randonner avec son chien est à proscrire en présence de troupeaux.



LA NATURE EST UN MILIEU VIVANT

qui évolue avec le temps, randonner c'est partir à l'aventure avec les risques qui y sont liés. Savoir renoncer et faire demi-tour est aussi un geste responsable.

Qu'il soit privé ou public, vous randonnez toujours sur un terrain ne vous appartenant pas, particulièrement s'il est privé, les propriétaires autorisent (généreusement, gracieusement ou aimablement) le passage.

Merci de ne pas poursuivre en justice en cas d'accident ceux chez qui vous randonnez au risque de se voir interdire ce loisir; mais vous pouvez signaler tout risque rencontré.