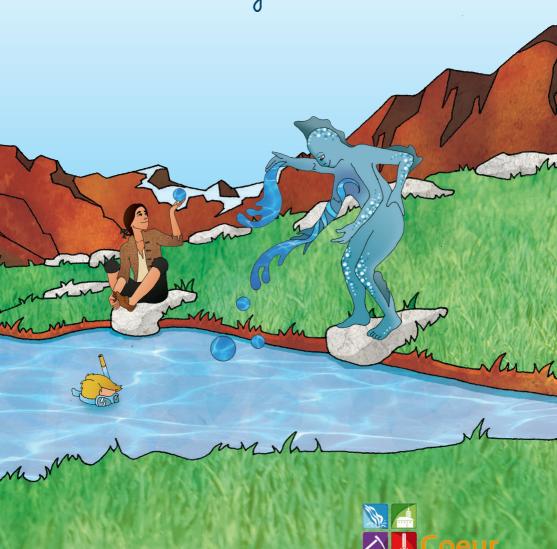


Contes et légendes de l'eau





Contes et légendes de l'eau de nos villages...

qui peuplent ces contes et immergez vous

dans l'histoire!



Sommaire

1 Les larmes du Mant Clair (1/2)......p4 À Randens Stationnement au parking de la cascade. Temps de l'activité : 40 min

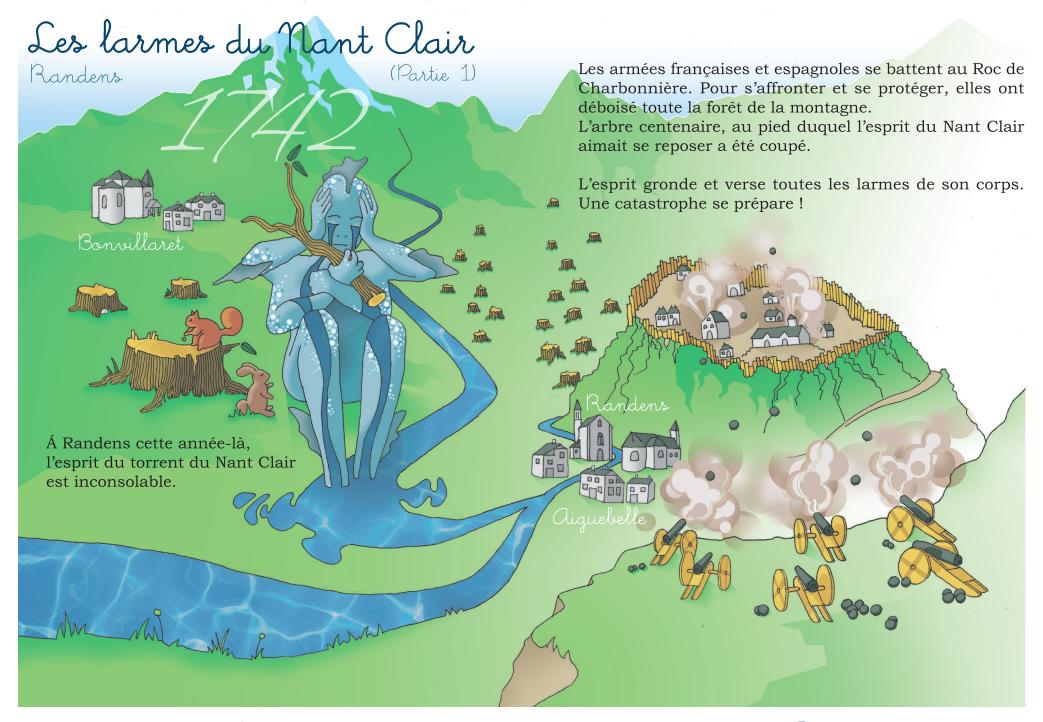
2 Les larmes du Mant Clair (2/2)......p8 À Bonvillaret Stationnement au parking de l'église.

Temps de l'activité : 30 min

3 La malédiction d'Hannibal......p10 À Randens Stationnement à la centrale EDF. Temps de l'activité : 15 min

4 La cascade du moulinp14 À Epierre Stationnement au parking de l'église. Temps de l'activité : 2 heures

6 Orchi, Gravelot et Calamite.....p22
À Saint-Alban-d'Hurtières
Stationnement au parking du lac
Temps de l'activité: Selon vos envies



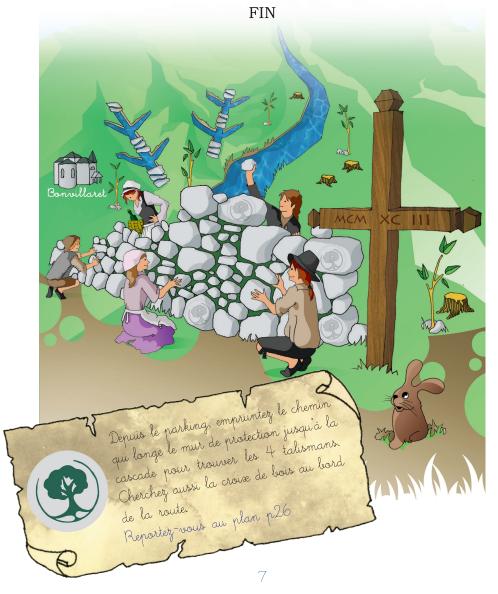
Les larmes de l'esprit gonflent le torrent. Les flots deviennent terribles et sortent de leur lit. Ils descendent sur Randens, chargés de terre et de débris.

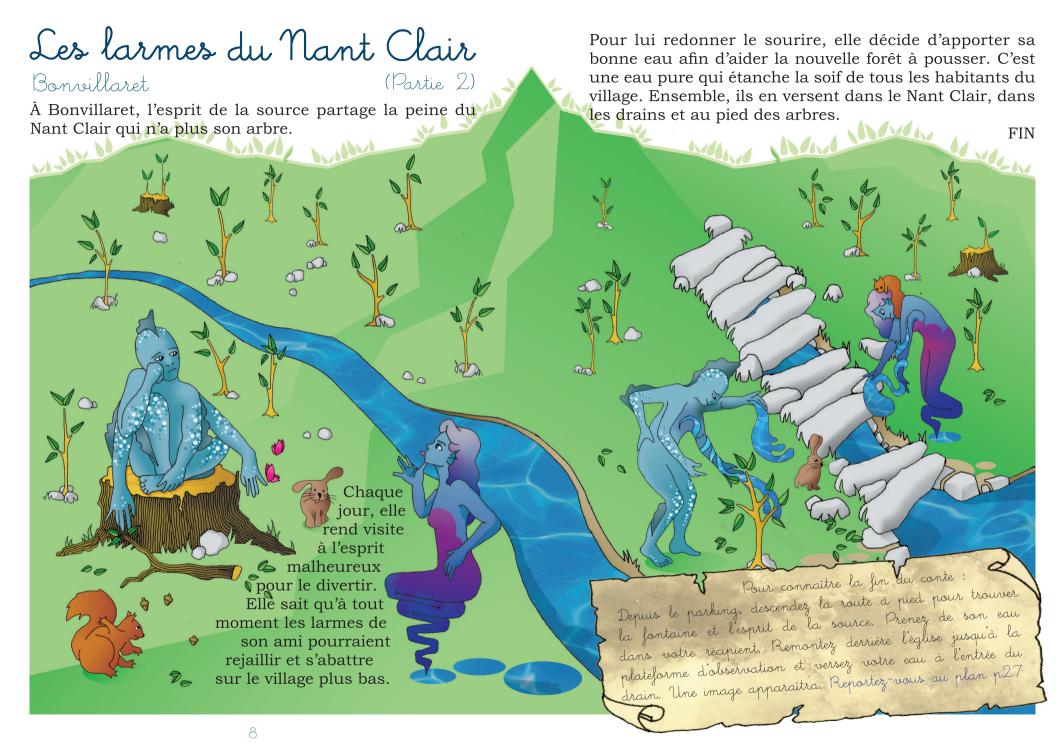


Les dégâts sur le village sont énormes. L'église est totalement détruite et recouverte de boue.

Les villageois ont bien du mal à calmer l'esprit. Pour se protéger de l'eau, ils creusent des drains et construisent un grand mur. Un par un, ils replantent les arbres qui ont été coupés.

L'esprit du nant clair, le coeur lourd, sèche alors ses larmes et les villageois peuvent enfin alors reprendre le cours de leur vie.

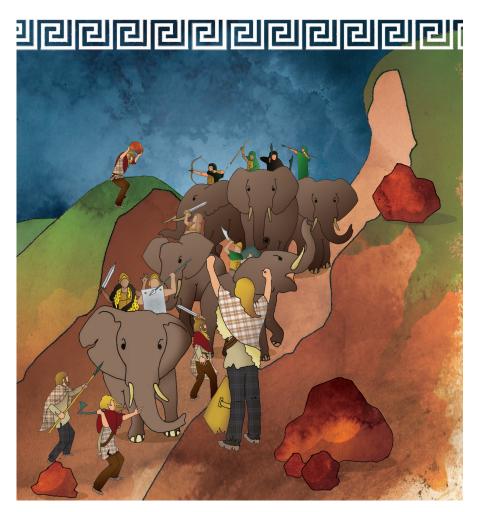


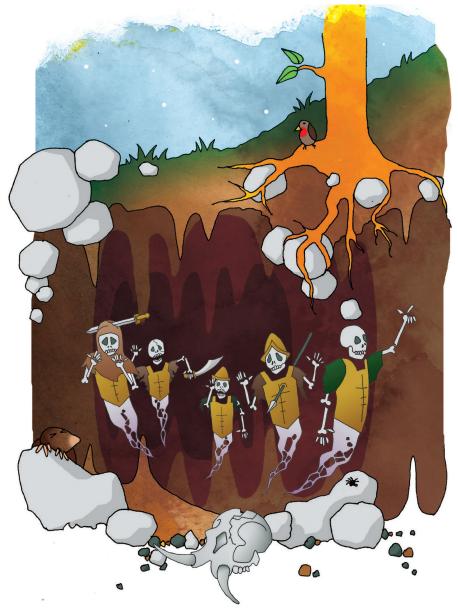


La malédiction d'Hannibal

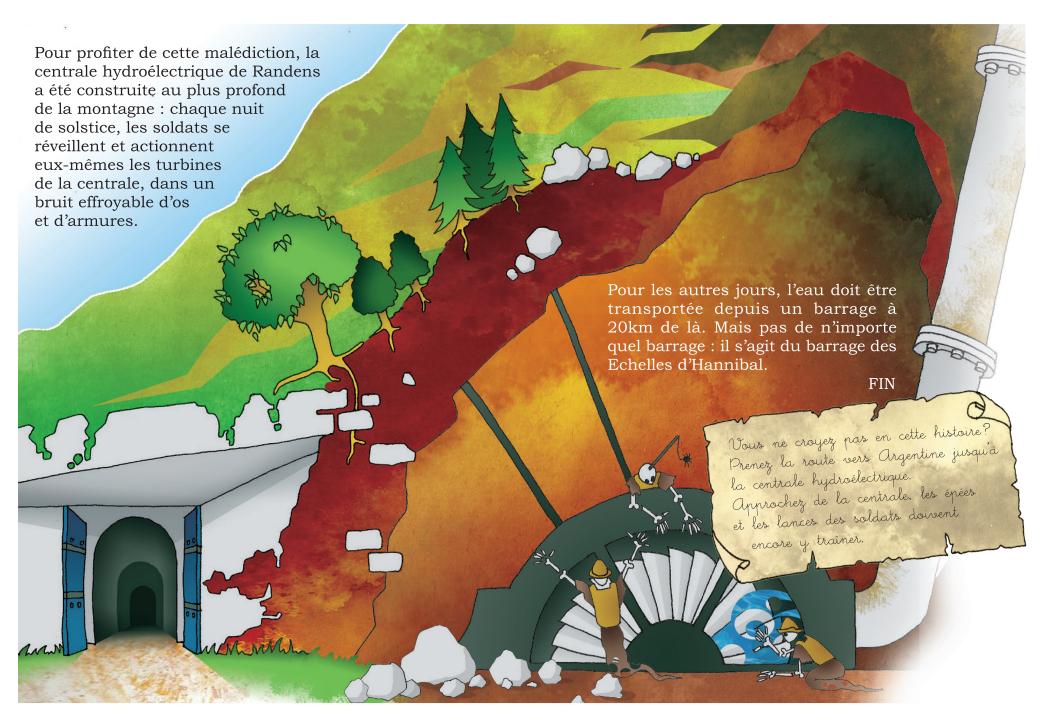
Randens

Connaissez-vous Hannibal ? Il y a très longtemps, ce grand général venu de Carthage, a traversé les Alpes avec 37 éléphants pour attaquer Rome. Il aurait livré une bataille importante au col du Grand Cucheron, contre les populations locales.





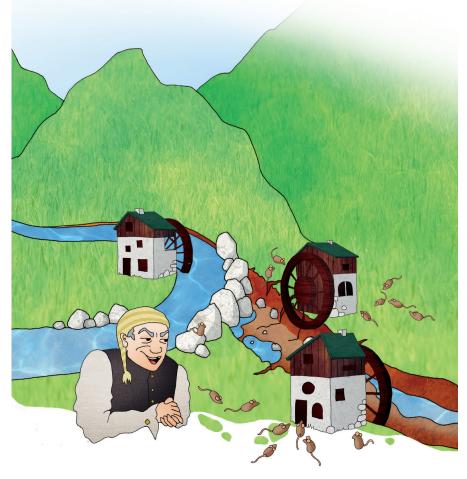
Se voyant vaincues, les populations locales jetèrent une malédiction aux soldats d'Hannibal : depuis des siècles, une partie d'entre eux est retenue prisonnière au cœur de la montagne de Randens.



La cascade du moulin

Epierre

Autrefois, Epierre comptait beaucoup de moulins. Tous étaient alimentés par le torrent que l'on appelait le « torrent des moulins ». L'un des meuniers était très mauvais et avare. Il souhaitait la ruine de tous les autres. Aussi, la nuit, il introduisait des mulots dans les réserves de farine et détournait l'eau pour son seul profit.

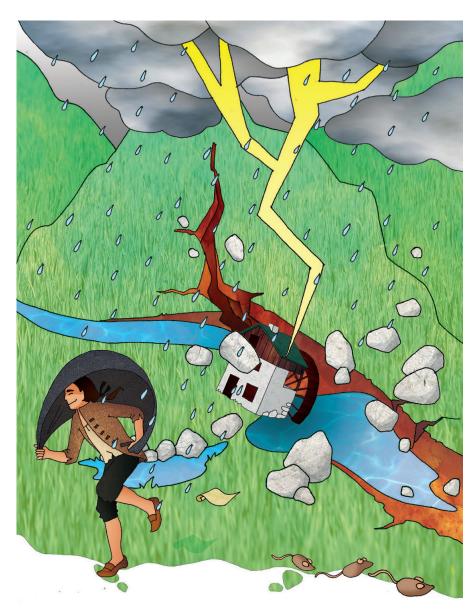


14

Un beau jour, le fils d'un meunier, dont toute la farine venait d'être gâtée, rencontra un étrange vagabond. Il lui raconta son malheur. Alors le vagabond lui dit : à la prochaine pleine lune, rends-toi sur le chemin des Droux.

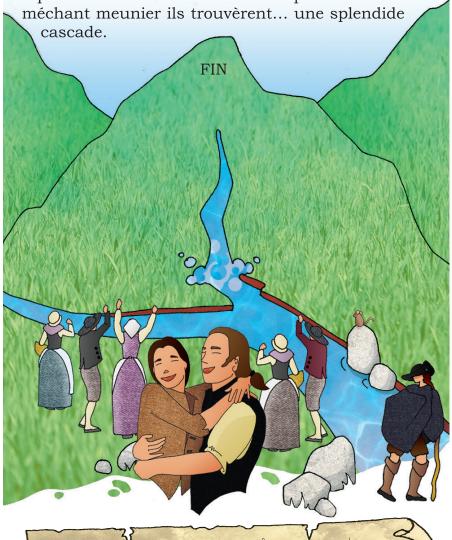


A minuit, jette dans le torrent trois cailloux blancs, près du moulin du méchant meunier. Et récite cette formule que je te donne.



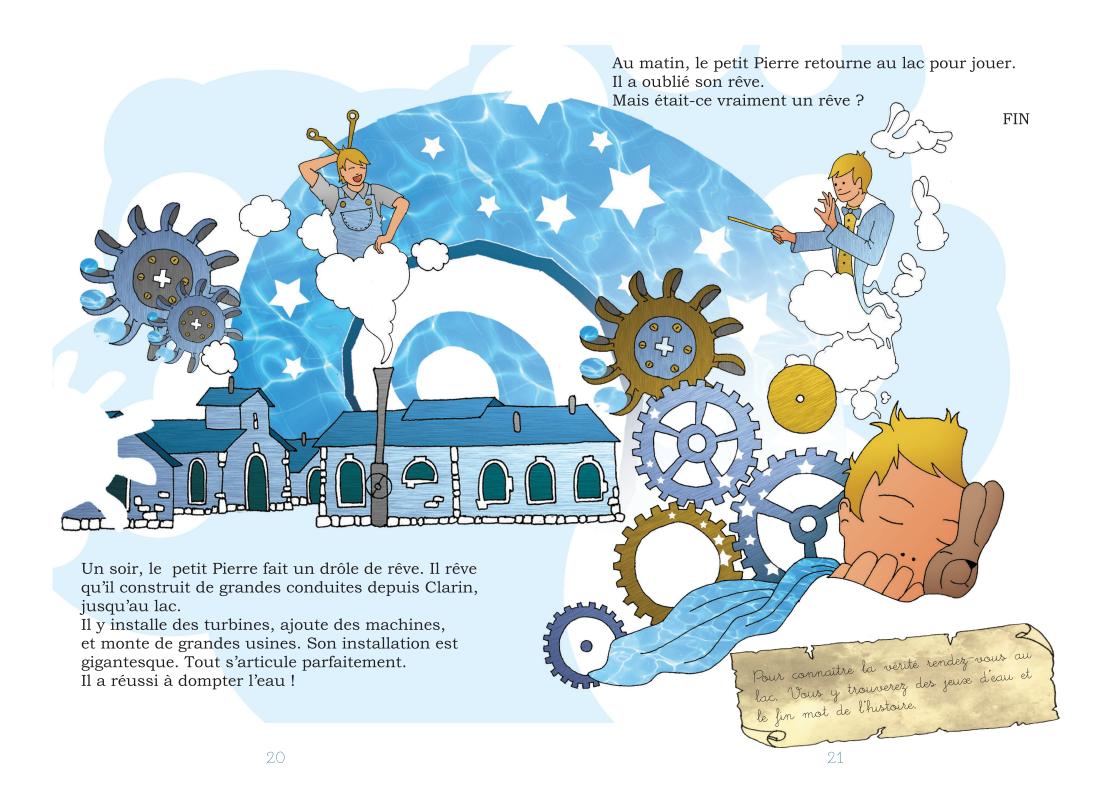
Le jeune garçon écouta le vagabond et rentra chez lui plein d'espoir. Alors durant la nuit, un violent orage éclata, qui dura des heures et il tonna si fort que la montagne s'ouvrit et précipita le méchant meunier et son moulin au plus profond de la terre.

Le lendemain, le soleil brillait haut dans le ciel bleu. Et lorsque tous les habitants arrivèrent près du moulin du



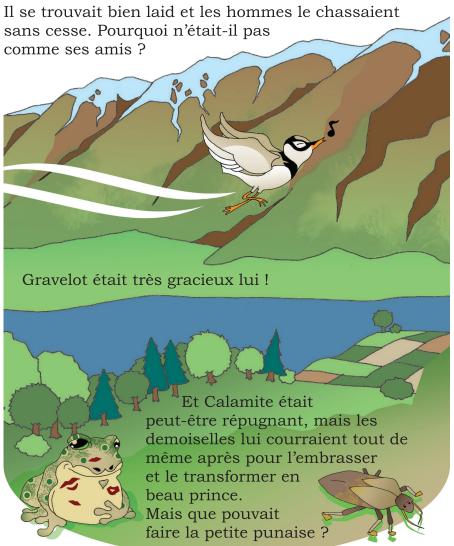
Pour voir la cascade des moulins, empruntez le chemin des Droux. Près de la chute d'eau, vous trouverez peut-être la formule magique que le jeune garçon a laissée tomber. Reportez-vous au plan de la page 28.





Orchi, Gravelot et Calamite Saint-Alban-d'Hurtières

Gravelot l'oiseau, Calamite le crapaud et Orchi la punaise étaient trois amis très unis. Mais Orchi était triste.



Pour l'aider, Gravelot et Calamite prirent le chemin des mines. Dans un boyau, ils trouvèrent Grosderrière, la sorcière des Hurtières. Elle accepta de leur faire un élixir de beauté à condition qu'ils restent 100 ans dans sa fosse, pour chercher du fer.

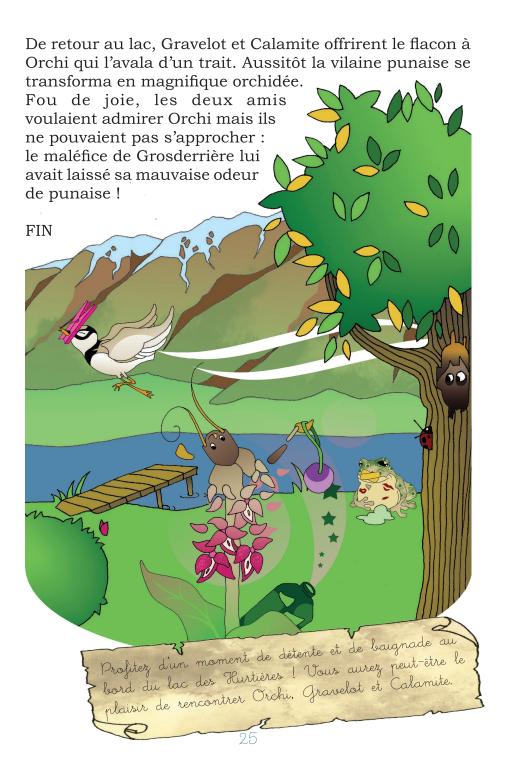
Les amis acceptèrent.



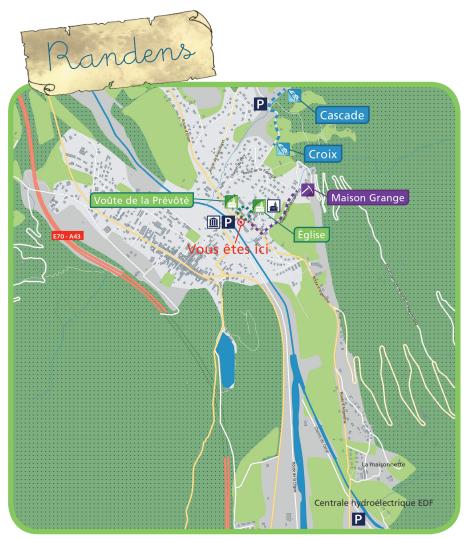
Après de longues heures de préparation, Grosderrière donna enfin l'elixir à Gravelot et Calamite. Aussitôt, les deux amis bousculèrent la sorcière et sortirent de la galerie en prenant leurs pattes et leurs ailes à leur cou. Grosderrière, folle de rage, récita un maléfice.

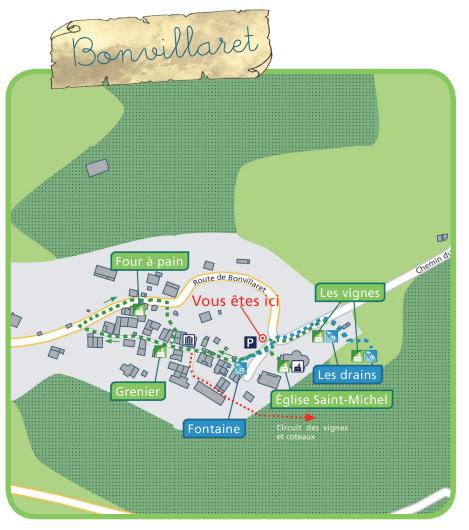
L'oiseau et le crapaud ne se retournèrent pas.



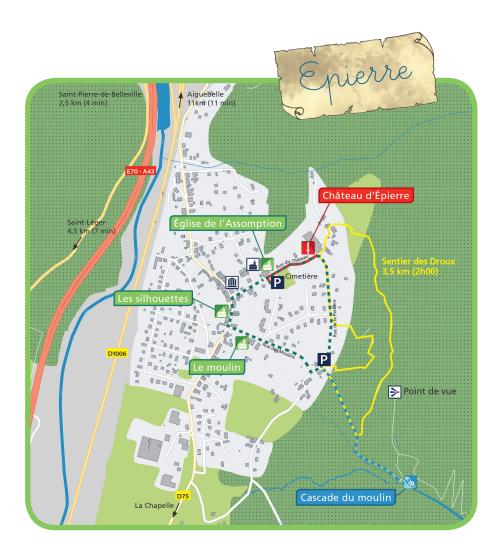








Les plans des villages





Profitez des autres itinéraires Coeur de Villages

Renseignements à
l'Office de tourisme,
Grande Rue 73220 AIGUEBELLE
Tél.: 04.79.36.29.24
Site internet:
www.portedemaurienne-tourisme.com



Nos trésors cachés

Amédée et ses petits-enfants, Paul et Manon, vous ont préparé un parcours à la carte pour découvrir l'histoire et le quotidien de nos villages.

Des cheminements piétons vous attendent au cœur des douze villages Porte de Maurienne, avec des mobiliers originaux où vous retrouverez nos trois personnages. Et pour tout découvrir en vous amusant vraiment, ne partez pas sans le carnet de jeux qu'ils ont créé spécialement pour vous : en réussissant les énigmes qu'il contient vous apprendrez à regarder nos paysages et nos maisons différemment.



Un homme emblématique vous attend pour vous faire découvrir l'histoire locale du fer : Humbert Grange. Vous ne pouviez pas trouver meilleur guide : lui et sa famille possédaient toutes les installations minières des Hurtières au siècle dernier. Retrouvez-le aux sept arrêts thématiques qu'il a prévu pour vous entre Aiguebelle et Argentine.

Les mobiliers vous plongeront à son époque, en 1880, pour vous dévoiler le travail des hommes, les installations minières et les anecdotes de ce riche passé.

Secret défense

Plongez dans l'univers militaire des années 1910 avec un parcours interactif où vous serez le propre acteur de votre découverte.

Vous devrez être vigilants et observateurs pour mener à bien une mission des plus stratégiques : vérifier les installations militaires de la Maurienne et réaliser la cartographie de toutes les places fortes entre Aiton et St-Léger.





Le carnet de jeux est disponible à l'Office de tourisme d'Aiguebelle. Cemps de parcours : de 30 min à 3h30 min par village.



Pour une découverte encore plus complète et vivante, **téléchargez vite l'application « Cœur de villages »**. Au programme : témoignages, descriptions et animations. A écouter et visionner à chaque arrêt thématique.

Temps de parcours : de la demi-journée à la journée (incluant la visite du site minier).



Un jeu grandeur nature à réaliser avec **l'application numérique « Cœur de villages »** et les mobiliers sur place.

Temps de jeu : de la demi-journée à la journée.

