



3,00 KM

120 M D+

1 HEURE

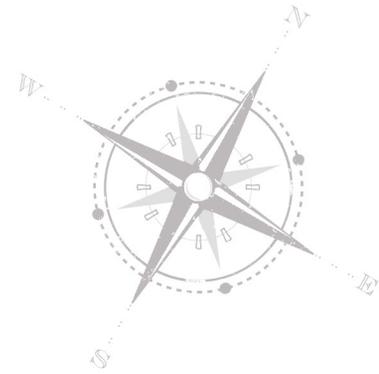
ACCÈS FACILITÉ



RandoLudic

Villes & villages

Connectez-vous à la nature !



À oublier
avant de partir



Votre téléphone



Votre montre



Vos soucis



Herbeumont (en wallon Arbûmont), village typique de l'Ardenne belge, se trouve en province de Luxembourg. Il est encerclé par la Semois. Situé au coeur de la forêt, il s'y dégage calme et sérénité accentués par un riche patrimoine architectural et paysagé.

Le château, en ruine, situé sur une colline escarpée au sud-ouest du village, est classé au patrimoine majeur de Wallonie. Construit sur une butte de schiste, il domine d'une part le village et d'autre part l'isthme d'un long méandre de la Semois nommé Tombeau du Chevalier. Ses ruines ont été rénovées en 2010 et offrent depuis au visiteur « le vrai visage d'une fortification du XIIIe siècle ».

La Ligne de chemin de fer 163A (Bertrix-Muno), créée en partie pour desservir l'industrie ardoisière de la région à son heure de gloire, fut fermée et défermée à partir de 1972. Le tracé, faisant actuellement partie du réseau Ravel, est spectaculaire et comprend plusieurs ouvrages d'art dont un viaduc de 120 mètres qui franchit la vallée de la Semois à 40 m de hauteur sur le territoire communal. Cette partie du Ravel se nomme « la voie des pierres qui parlent » en hommage au riche passé d'extraction de schiste et de confection d'ardoises.



RandoLudic Trésor Herbeumont va vous emmener à travers cette petite bourgade de Wallonie.



Pensez-y !

Toute randonnée se fait dans le respect de la nature et du patrimoine. Tout objet déplacé doit donc être replacé correctement et les lieux que vous visitez doivent rester en état. **Pensez aux prochains !**

Merci !



WWW.ALTIPLAY.COM

WWW.HERBEUMONT.BE

1

WWW.HERBEUMONT-TOURISME.BE



3,00 KM

120 M D+

1 HEURE

ACCÈS FACILITÉ



CHOISISSEZ VOTRE NIVEAU DE DIFFICULTÉ :

- ⇒ Questions **vertes** pour les 4-6 ans
- ⇒ Questions **bleues** pour les 7-10 ans
- ⇒ Questions **rouges** pour les 11 et plus
- ⇒ Questions **noires** pour les activités de groupe





3,00 KM

120 M D+

1 HEURE

ACCÈS FACILITÉ

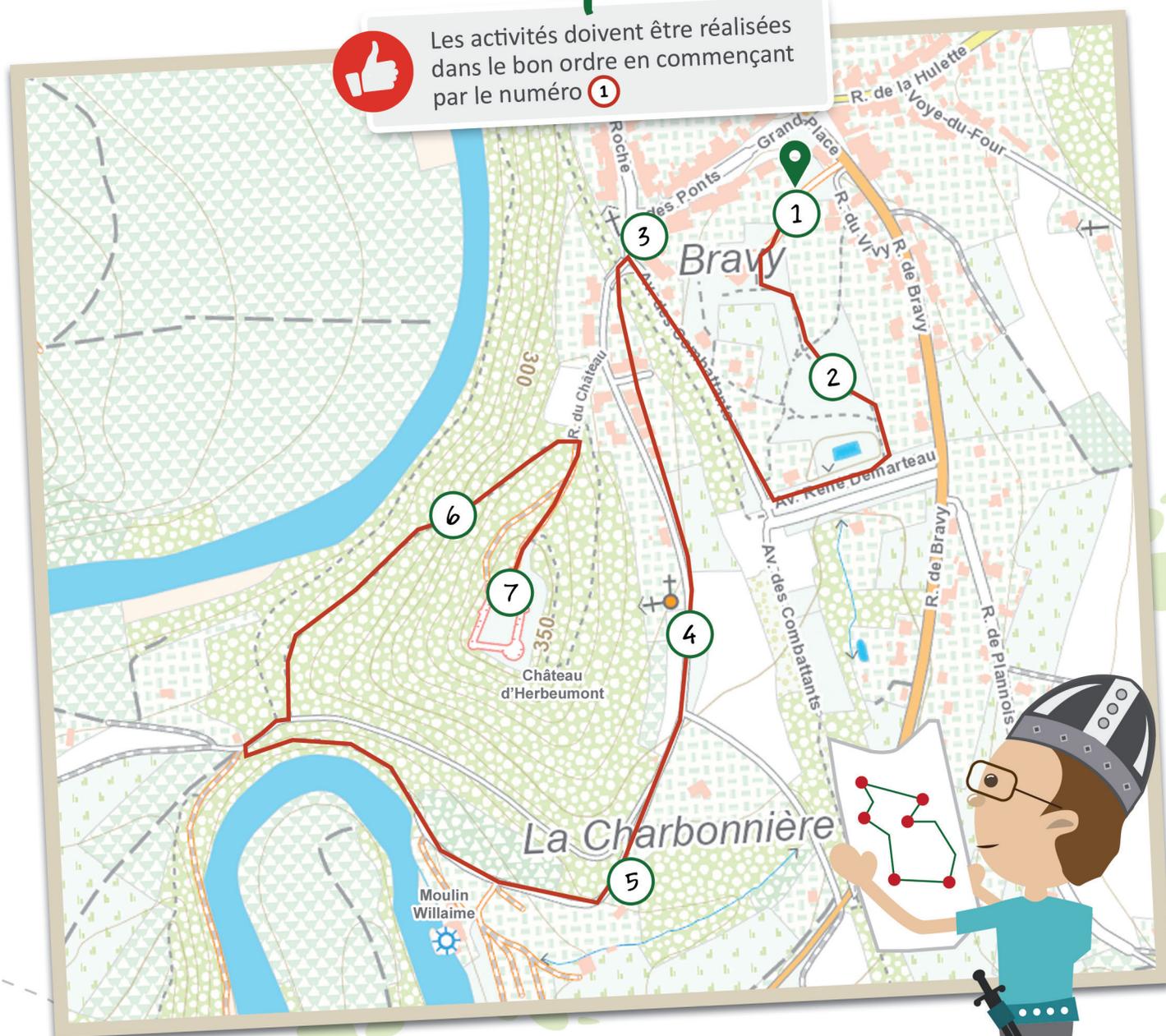
Suivez le parcours tracé sur la carte. A chaque endroit représenté par un numéro vous attend soit **une question**, soit **un jeu d'observation** ou de **cache**.

Ouvrez grands les yeux !

Plan du parcours



Les activités doivent être réalisées dans le bon ordre en commençant par le numéro 1



1. La stèle d'haltérophilie (Serge Reding)



Serge Reding est un haltérophile Herbeumontois ayant participé notamment aux jeux olympiques de Mexico.

La sculpture créée par J.P.Couvert cache des sigles gravés.
Le code est le résultat obtenu par Reding à ces JO.
Pour l'obtenir, recherchez les 3 sigles communs à l'oeuvre d'art et au disque codé (pictogramme) de la page suivante.

Code :



Traduisez vos sigles en lettres
en lisant le disque codé
puis convertissez ces lettres en chiffres
en utilisant le tableau.

A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26

En additionnant tous vos nombres, vous obtenez un total de 2 chiffres que vous additionnez (Ex : 14= 1+4= 5). Divisez ensuite le nombre obtenu par 5.

Vous avez votre code et le résultat de notre champion ! **Pas mal, non ?**

2. Le parc communal



Où l'eau dort et des grenouilles coassent
Un chemin de pierres apparaît
Telle une jetée dans un océan vert
A dix pas de l'eau le code s'est caché...

Code :

3. L'exposition Cendres & Vie



Combien de maisons présentoirs
composent l'exposition ?

Code :

En quelle année, le village d'Herbeumont a-t-il été incendié ?
Le code est formé par les chiffres des dizaines et unités de cette date.

Code :

Quel est le périmètre d'un abri du Roi pour famille nombreuse ?
Ajoute ensuite l'année de visite du Roi Albert 1er à Herbeumont à ce périmètre.
Le code est formé par les chiffres des dizaines et unités de la somme obtenue.

Code :

4. La chapelle Saint Roch¹



Quelle est la forme de la pierre commémorative sous le sapin ?



1



2



3

Code :

23
1914

Voici une partie de l'inscription de la stèle qui a été « héraldisée ». Trouvée ? Traduis maintenant le message secret des Carabins ci-dessous qui te donnera le code à retenir.



Code :

Code :

(*1) Voir annexe en page 10

5. La charbonnière²



Que faisait-on ici ?



11



22



33

Code :

Linge

Laver

Eau

Poisson

Rincer

Bassin

Je suis un édifice comportant un alimenté par l' courante et aménagé pour et le .

Le code est le nombre de lettres du mot intrus que tu n'as pas su replacer dans la phrase.

Code :

Je ne suis pas un bateau.

Regardez pourtant à travers mon hublot : dehors il fait beau temps, la tempête est dedans.

Le nombre de mots qui me composent est le code.

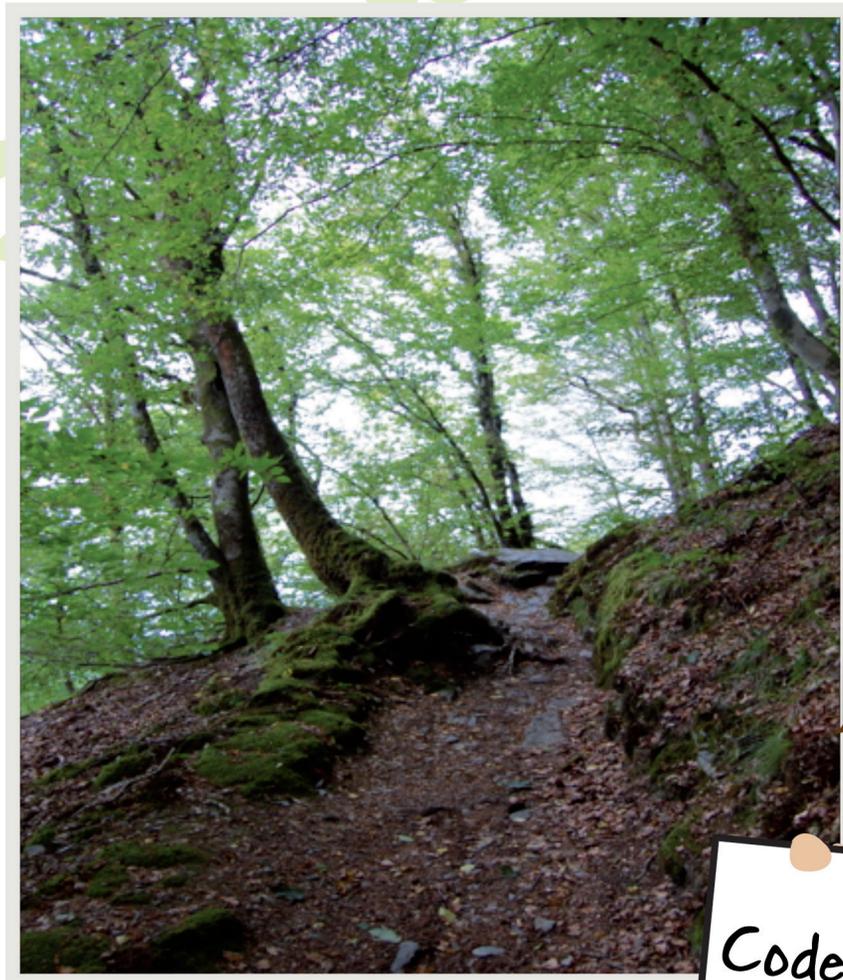
Code :

(*2) Voir annexe en page 10

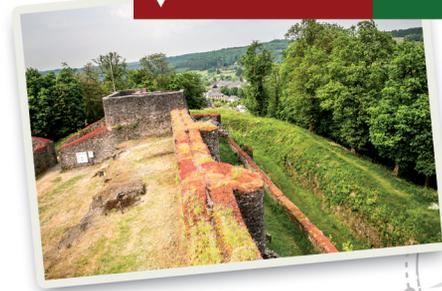
6. Le long de la Semois et dans l'Ascension vers le Château



Ouvrez l'œil sur le chemin et trouvez l'arbre photographié ici.
A quelques pas de lui sur le chemin se cache le code.



7. Le château³



Colorie sur la grille ci-dessous les codes trouvés aux questions 1, 2 et 6 et tu verras apparaître l'endroit où les Carabins ont caché le trésor.

Les codes des questions 3, 4 et 5 te permettront d'ouvrir le coffre !

Bonne chasse !

1	2	8	6	3	5	5	2	1	0	6	1	3	3	8	0	7	8	4	1	1	3	4	6	8	8	0	1	3	4	8	6	6	3	0	8	6	1
1	5	3	3	7	9	3	8	0	7	8	4	1	3	8	0	7	8	4	1	3	8	0	7	8	4	1	3	8	0	7	8	4	1	0	0	6	6
8	5	0	0	8	2	9	5	1	0	6	1	3	3	8	0	7	8	4	1	1	3	4	6	8	8	0	1	3	4	8	6	6	3	0	8	6	1
6	9	6	7	8	5	3	8	0	7	8	4	1	0	6	3	8	0	7	8	4	1	3	8	0	7	8	4	1	3	8	0	7	8	4	1	8	8
3	2	5	5	1	2	9	9	0	6	1	1	0	3	8	0	7	8	4	1	4	6	6	3	8	0	7	8	4	1	3	8	0	7	8	4	1	0
7	7	4	4	0	7	0	0	1	0	6	1	3	3	8	0	7	8	4	1	1	3	4	6	8	8	0	1	3	4	8	6	6	3	0	8	6	1
0	0	4	2	5	9	1	5	9	2	0	5	9	2	0	5	5	5	0	9	2	2	8	5	9	2	0	1	3	4	8	6	6	3	0	8	6	1
0	0	0	0	9	0	0	9	8	9	8	9	1	0	1	9	4	4	0	5	6	9	6	9	6	9	1	3	8	0	7	8	4	1	0	0	6	6
3	3	3	3	9	3	3	2	2	4	4	9	5	2	8	9	2	2	3	5	8	9	8	2	2	4	0	1	3	4	8	6	6	3	0	8	6	1
6	6	6	6	2	6	6	9	4	5	1	2	1	0	1	4	4	9	6	5	0	9	0	9	3	5	8	4	1	3	8	0	7	8	4	1	8	8
8	8	8	8	5	8	8	5	3	9	1	2	5	9	0	9	2	5	8	2	9	9	0	5	0	9	7	8	4	1	3	8	0	7	8	4	1	0
3	3	4	4	0	7	0	0	1	0	6	1	3	3	8	0	0	1	3	7	8	6	6	4	3	1	0	1	3	4	8	6	6	3	0	8	6	1
1	1	5	9	2	4	5	5	5	1	2	5	9	0	0	5	5	5	1	9	2	2	6	9	6	5	6	5	5	5	0	7	8	4	1	0	0	6
4	4	9	1	0	1	9	4	4	0	0	9	6	3	3	9	4	4	4	5	6	9	8	5	6	2	8	9	0	0	4	8	6	6	3	0	8	6
4	4	9	5	2	0	9	2	2	3	3	9	8	6	6	9	2	2	4	5	8	9	0	2	8	2	0	9	2	2	3	8	0	7	8	4	1	8
0	0	2	1	0	1	4	4	9	6	6	2	0	8	8	4	4	9	0	5	0	9	8	2	0	2	1	0	1	9	1	3	8	0	7	8	4	1
1	1	2	5	9	3	9	2	5	8	8	5	1	0	1	9	2	5	1	2	9	9	8	9	5	9	0	9	2	5	4	8	6	6	3	0	8	6
7	7	4	4	0	7	0	0	1	0	6	1	3	3	8	0	7	8	4	1	1	3	4	6	8	8	0	1	3	4	8	6	6	3	0	8	6	1
0	0	2	0	0	4	9	4	5	9	2	3	5	5	5	4	9	9	2	8	9	9	2	6	2	0	0	6	9	0	5	9	2	1	5	9	2	0
3	3	5	3	3	3	9	3	9	1	0	1	9	1	0	1	9	1	0	1	5	0	5	8	5	3	3	3	5	6	9	1	0	1	9	0	9	8
6	6	5	6	6	1	0	1	9	5	2	7	9	2	2	6	5	1	0	1	5	2	9	0	5	6	6	6	5	8	9	5	2	7	2	2	4	4
8	8	9	8	8	1	0	1	2	8	6	0	4	4	9	8	5	1	0	1	2	7	9	7	9	8	8	8	9	0	2	1	0	1	9	7	5	7
8	6	2	5	5	1	0	1	2	5	9	7	9	2	5	0	2	9	2	7	2	7	2	7	2	5	5	0	2	7	2	5	9	7	5	7	9	7
7	7	4	4	0	7	0	0	1	0	6	1	3	3	8	0	7	8	4	1	1	3	4	6	8	8	0	1	3	4	8	6	6	3	0	8	6	1



Ouverture du coffre :

Composez votre code en 4 chiffres.
Tournez la serrure d'un demi-tour vers la droite.

Fermeture du coffre :

Fermez et tournez la serrure d'un demi-tour vers la gauche.

(*3) Voir annexe en page 10

> Annexes

(*1) > La chapelle Saint Roch :

Cette chapelle date de la deuxième moitié du 17^{ème} siècle, période pendant laquelle sévissait une terrible épidémie de peste qui ravageait la région.

(*2) > La charbonnière :

Ce savoir est classé comme monument en raison de sa valeur historique et artistique. Témoin exceptionnel de la vie herbeumontoise, ce vaste bâtiment rectangulaire est construit en schiste du pays. Son nom évoque les méthodes anciennes de lavage du linge avec l'emploi de charbon de bois pour le blanchissage.

(*3) > Histoire des Carabins :

Les ruines d'un imposant château fort, édifié au XIII^{ème} siècle par Jehan de Rochefort, dominent l'entrée sud du village, ainsi qu'un méandre de la Semois. Ce patrimoine archéologique est évidemment lié à l'histoire d'Herbeumont et de la région. Il lui a valu notamment de figurer dans l'organisation internationale connue sous le nom de "Route Godefroy de Bouillon".

Au travers de la confrérie des Carabins, les herbeumontois perpétuent un fait d'armes qui aurait pu changer le cours de l'histoire : la tentative d'enlèvement de Louis XIV par un groupe de "carabins" appartenant à la garnison espagnole stationnée à Herbeumont.

Au lendemain de la reddition du château fort de Montmédy en présence du roi Louis XIV, le 7 août 1657, un groupe de carabins, chevaux légers armés d'arquebuses à la portée et à la précision améliorées (carabines à canon rayé), avait reçu l'ordre d'enlever le jeune monarque alors qu'il rejoignait sa cour installée à Sedan.

Le guet-apens se déroula au lieu-dit "Trou de Soiry", entre Inor et Moulin-Saint-Hubert (limite nord-ouest de l'actuel département de la Meuse).

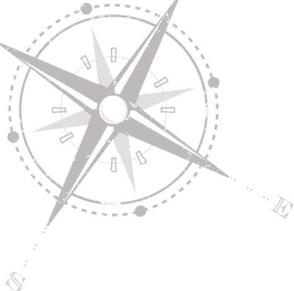
Les carabins s'étaient divisés en deux groupes. Ceux du premier étaient montés dans les arbres pour prendre sous leurs tirs les soldats de l'escorte royale.

Ceux du second groupe s'élançèrent à l'attaque avec pour objectif d'immobiliser le deuxième carrosse, celui dans lequel se trouvaient le roi et son frère. Pour ce faire, ils coupèrent les rênes de l'attelage. Le kidnapping était sur le point de réussir, mais les mousquetaires du roi, commandés par le capitaine Charles de Batz (connu sous le nom de d'Artagnan), arrivèrent sur les lieux. Submergés par le nombre, une partie des carabins furent tués. Une quinzaine furent faits prisonniers et conduits à Sedan.

Les carabins, munis d'un sauf-conduit avec ordre d'enlever le roi, furent graciés par celui-ci, influencé, par sa mère Anne d'Autriche. Ils reçurent chacun une pistole pour les récompenser de leur témérité et d'avoir aussi épargné le roi.

Ultérieurement, son "amie" Mademoiselle de Montespan, aurait écrit : "Quelle chance vous avez eue de vous échapper de ce trou de souris" (pour Trou de Soiry)...

La forteresse d'Herbeumont fut en partie détruite par l'artillerie française quatorze jours exactement après ce fait d'armes le 21 août 1657.



POUR PLUS D'INFORMATIONS, RENDEZ-VOUS SUR :
www.herbeumont-tourisme.be **et** www.herbeumont.be





POUR PLUS D'INFORMATIONS, RENDEZ-VOUS SUR :

www.herbeumont-tourisme.be et www.herbeumont.be