

Découvrez les sites majeurs du Sidobre

dont vous
êtes le(s)
héros!

Un plan
guide et une
aventure !

Une réalisation **Fragile**
www.fragile-multimedia.fr

0 km 3 km

-  Offices de tourisme
-  Points information ouverts l'été
-  Sites majeurs

Bienvenue dans le Sidobre !
 Vous voici équipé(s) pour partir à la découverte des rochers insolites, des savoir-faire et des légendes...



Rendez-vous sur les sites majeurs !
 Suivez les ● sur la carte.

Maison du Sidobre
 Office de Tourisme
 Vialavert - 81260 Le Bez
 05 63 74 63 38
 tourisme.sidobre@gmail.com

Syndicat d'initiative du Pays Brassagais
 Place de l'hôtel de ville - 81260 Brassac
 05 63 74 56 97
 si.pays.brassagais@wanadoo.fr

Syndicat d'initiative de Roquecourbe
 (ouvert en juillet et août)
 7, place de la mairie - 81210 Roquecourbe
 05 63 70 73 47
 roquecourbe.syndicat.initiative@wanadoo.fr

Syndicat d'initiative de Vabre
 (ouvert en saison)
 8, rue vieille - 81330 Vabre
 05 63 50 48 75
 tourismevalleedugijou@gmail.com

Des balades en famille de 1 à 2,5 km :

1 2 3 4 5 6 7
 8 10 11 12 13 14 15

Une pause pique-nique :

1 2 4 5
 6 (à la Ramade)
 7 10 14 15

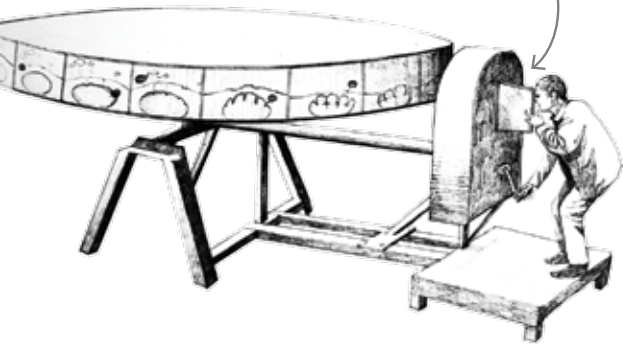
www.sidobre.tourisme-tarn.com



À la découverte des sites majeurs du Sidobre



Faites tourner le **granitoscope** à la **Maison du Sidobre** ①



Envie de se balader ? Laissez-vous guider sur les **sentiers de découverte** de Peyro Clabado ④, Crémaussel ⑤ et Peygremourou ⑥.

Pour vous accompagner tout au long de votre découverte, vous trouverez **des panneaux** de présentation sur chaque site majeur ② ainsi que dans les villages.



Pour se souvenir de tout ? Munissez-vous du « **carnet du Sidobre** », un extraordinaire kit de voyage tout-terrain. Des tas d'activités insolites, créatives et poétiques ! En vente dans les offices de tourisme et les points d'accueil touristiques du territoire, 3 €



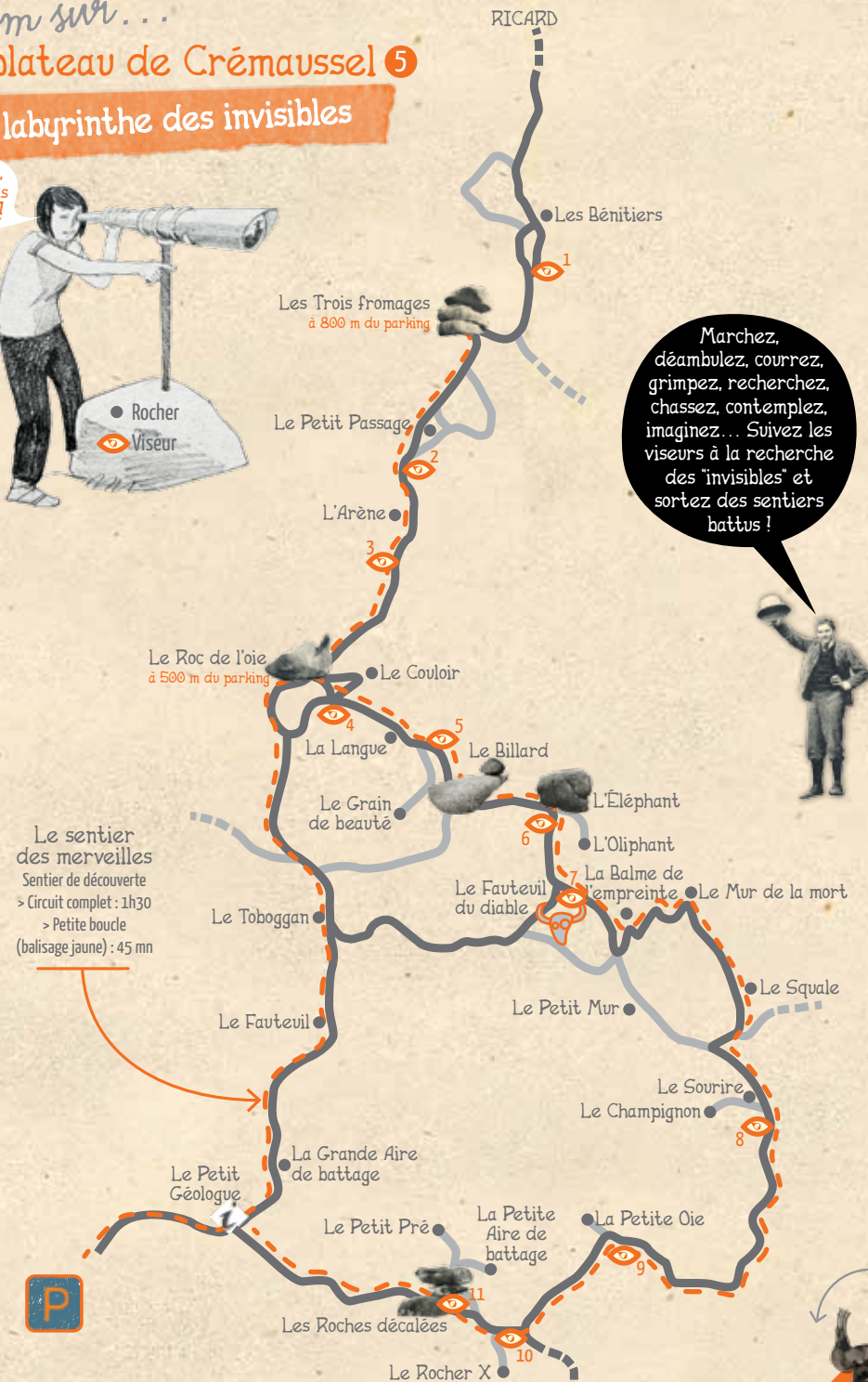
Et pour pimenter votre voyage, retournez ce livret pour vous lancer dans une aventure dont vous êtes le(s) héros...



Zoom sur... Le plateau de Crémaussel ⑤

Le labyrinthe des invisibles

Sur place, n'oubliez pas ce plan !



Marchez, déambulez, courez, grimpez, recherchez, chassez, contemplez, imaginez... Suivez les viseurs à la recherche des "invisibles" et sortez des sentiers battus !



Pendant 57 ans, de 1905 à 1962, un petit train désenclavait le village de Vabre, situé non loin des labans, ces impressionnantes falaises de granit qui bordent le Gijou.

Grâce à lui l'industrie textile a pu se développer (il n'y a pas que le granit dans le Sidobre !) et les Vabrais ont pu se rendre à la ville :

« On quitte Vabre à 9h pour arriver à Castres-gare du midi à 10h30. L'après-midi, après avoir fait ses achats on repartait de Castres-midi à 16h45 ou 16h57 de Castres-l'Albique pour arriver toutou, grisé par la vitesse, le visage noirci par la fumée et des escarbilles qui se fichaient dans les yeux, à 18h15. »

étape n°.....

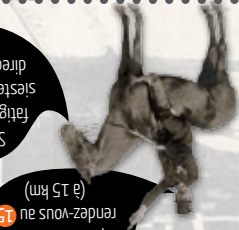
15 La forêt de Montagnol

Bienvenue dans la forêt ! Vous êtes à la limite nord-ouest du Sidobre. La roche la plus abondante dans cette forêt est le schiste, plus connu sous le nom d'ardoise. On l'exploitait autrefois pour couvrir les toitures.

Mais il reste tout de même un peu de granit sous vos pieds... notamment cette immense dalle naturelle, « lavée » et donc érodée par les eaux de pluie. C'est une « aire de battage » où est-elle ? Et à votre avis, qu'est-ce que ça signifie ? *

Si vous avez envie de faire un petit tour en forêt, rendez-vous au 15 (à 15 km)

Si vous êtes fatigués, faites une sieste ou rendez-vous directement au 6 (à 10 km)



C'est un lieu où l'on battait les tapis sales, rendez-vous au 16 (à 15 km)

C'est un lieu où l'on battait le blé, rendez-vous au 9 (à 15 km)



* Réponse: « l'aire de battage » fait référence au blé. Autrefois on le battait, à l'aide d'un fléau, pour séparer les grains des épis.

Perdu !
 Mais au fait, qui s'est occupé des provisions ? ! Votre groupe n'a plus rien à manger... l'expédition doit prendre fin.
 Retournez au 1 avant de mourir de faim !
 Si quelque'un trouve de quoi vous sauver dans le fond de son sac à dos, continuez l'aventure et rendez-vous au numéro 11.
 C'est aussi l'occasion de goûter les spécialités locales : trésmat, soupe de fromage, charcuterie et croustade. Rendez-vous au premier restaurant !

16

Votre expédition se fait attaquer par une bande de brigands cachés dans les bois avoisinants... Diriez à pile ou face pour connaître votre destin.
 Pile - Les brigands vous ont dépouillés, retournez au 1 pour reprendre des forces et des provisions.
 Face - Ouf ! Ils ont eu peur de votre chef très musclé et ont tourné les talons. Vous pouvez reprendre la route jusqu'au 4.

17

Votre équipe tombe malade... Vous avez abusé de la soupe au fromage ou les nombreux virages de la D66 ont eu raison de vous ?
 Désignez l'un de vous en tirant à la courtepaille et faites le sauter 25 fois à cloche-pied.
 Si l'y arrive sans tomber, vous êtes sauvés, rendez-vous au 6.
 Sinon rendez-vous au point de départ !

18

Aie, le garde-chasse vous épingle et contrôle votre permis...
 Votre marque des chasseurs de pierres est incomplète, mais ça ira. Ouf ! Il vous lance néanmoins un défi :
 - dessinez sur le sol un cercle de 50 cm de diamètre avec une pierre.
 - reculez de 7 pas.
 - lancez la pierre.
 Si elle s'arrête dans le cercle, rendez-vous au numéro 5.
 Sinon retournez au 1 !

19

10 Le chaos de la Balme

Jusque dans les années 1950, le Sidobre est essentiellement peuplé d'agriculteurs. Chacun extrait alors du granit pour ses besoins personnels : linteaux et encadrements de fenêtres, auges et abreuvoirs, marches d'escalier, etc. Ici, quelqu'un a commencé à tailler une meule dans un bloc de granit, mais ne l'a jamais terminée. C'est une pierre bien particulière à mettre dans votre collection... Sauriez-vous la dénicher ?!

À votre avis, pourquoi cette meule est-elle restée inachevée ?

Stages n°.....



Parce que la commande a été annulée.

rendez-vous au 11 (à 14 km)

Parce que la roche était de mauvaise qualité.

rendez-vous au 9 (à 4 km)

Stages n°.....

11 Le chaos de la Rouquette

Bravo, vous êtes endurants ! C'est le moment de stimuler votre instinct de chasseur : saurez-vous retrouver ce rocher que nous décrit Raymond Nauzières en 1951 ? Est-ce qu'il tremble encore ?

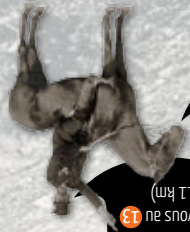
« Reste le rocher tremblant de la Rouquette, le plus anciennement connu et Pierre Borel le décrit en 1649 avec force détails. Il est situé au-dessus et au Nord du chaos du même nom au bord du chemin qui réunit le hambeau de la Rouquette à Lafontasse dans la commune de Burtals. »

Un indice : on l'appelle « roc de l'oeuf », en raison de sa forme particulièrement reconnaissable.

★ Pierre Borel

Médecin castrais, naturaliste à ses heures, il révèle les merveilles du Sidobre des le XVII^e siècle. Il parle de une « infinité de rochers monstrueux en grandeur ».

Stages n°.....



Si vous avez trouvé le roc de l'oeuf.

rendez-vous au 13 (à 11 km)

Si non, rendez-vous au 17

Stages n°.....

12 Le Saut de la truite

Amis chasseurs, ayons sur ce site une pensée émue pour un rocher disparu... Le Roc Bramaire haute encore les lieux malgré sa destruction vers 1890. Comme son nom le suggère, ce roc hurlait lorsque le vent s'engouffrait dans ses cavités naturelles. L'alliance du vent et des rochers est omniprésente dans l'imaginaire local. Un ancien de La Ferrière Basse confia d'ailleurs un jour : « mon grand-père écoutait chanter la pierre, il savait s'il allait pleuvoir ou non ». L'écho de la chute du Saut de la truite ou de l'Agout devait murmurer la direction du vent et la probabilité de pluie au paysan...

Si vous êtes en forme, faites la truite et remontez le courant

jusqu'au 2 (à 6 km)

Si non arrêtez-vous au 4 (à 6 km)

Stages n°.....



13 Les fouilles de Sainte-Juliane

Apparemment, d'autres sont venus fouiller avant vous sur ce site ! Des caves, des gradins et des sarcophages du IX^e siècle ont été mis à jour par les archéologues entre 1952 et 1967. Mais il reste peut-être quelque chose à trouver... comme une boîte à trésor par exemple ! Pour la dénicher, retrouvez la géocache ★.

Pourquoi certains rochers ne tremblent plus ? La surface de contact entre un rocher et son socle s'use et s'aplanit à force de vibrer. Les rochers qui tremblent encore dans le Sidobre ne sont donc pas clairement répertoriés... Sans doute afin qu'ils frémissent encore dans quelques générations !

Explorez le site, passez derrière les gradins et enquêtez dans les bois... Une géocache ★ se trouve au pied des arbres jumelés. Voici ses coordonnées : N 43° 40.573 E 002° 17.899 Vous l'avez trouvée ? Suivez les instructions qui sont dans la boîte et... bienvenue au club !

★ www.geocaching.com

C'est une chasse au trésor gratuite pratiquée à l'extérieur. Les joueurs tentent de retrouver des récipients cachés, GPS, et peuvent ensuite partager leurs expériences en ligne.

Envie de conclure la quête, rendez-vous au 6 (à 27 km)

Stages n°.....



Envie de se rafraîchir ? Allez au 12 (à 10 km)

7 Le Camboussel

Bonjour

Puisque vous l'avez bien méritée, voici une histoire :

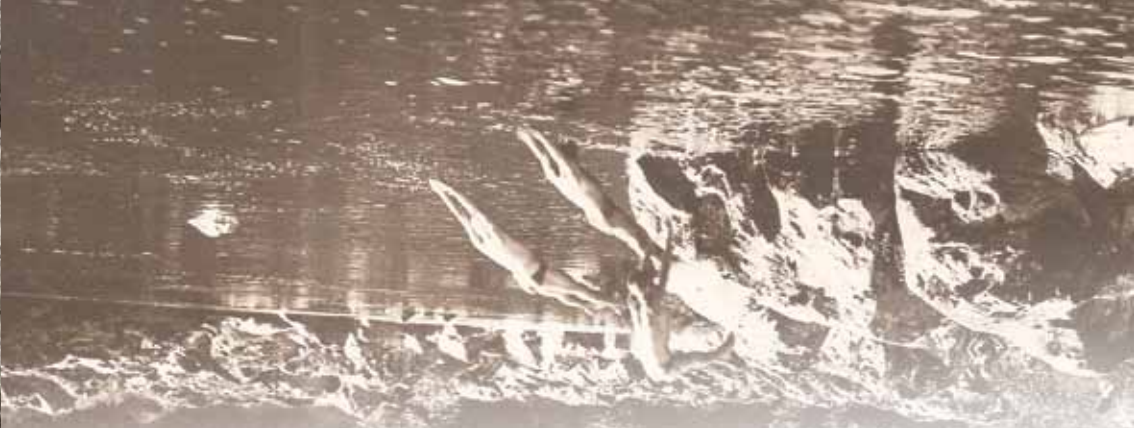
À une époque très ancienne, en amont de Brassac, bien en dessus du Camboussel, où les gorges se font inaccessibles, dans le « trou » le plus profond de la rivière, vivait la Tarasque. « De qu'es aquò la tarasca ? » me direz-vous « Faura pichoneta, es un demoní, una serp, un drac-marín, un dracassàs ! », à vous de faire un choix...

Cette bête sanguinaire et insatiable dévorait à belles dents les promeneurs et les pêcheurs qui osaient s'aventurer au bord de la rivière. De plus, la Tarasque avait fort mauvais caractère et chacune de ses sautes d'humeur provoquait une énorme inondation qui obligeait les pauvres Brassagais à se réfugier sur les hauteurs avoisinantes. Il fut décidé, pour s'en débarrasser, d'attaquer son point faible : sa gourmandise et son énorme appétit.

Il y eut de longues discussions, car Brassac ne manquait pas de délicieuses spécialités à offrir à la Tarasque. Les charcuteries, pâtisseries du village, propos de confectionner un délice pour le monstre et il remporta la décision. Tous les jours, on déversait dans l'Agût, du haut du vieux pont, des corbeilles de petits gâteaux, parfums, fondants et croustillants. Le monstre les engloutissait avec délectation. La Tarasque, repue, était devenue inoffensive !

Une nuit, le pâtissier confectionna un nouveau gâteau, ressemblant en tout point au premier, aussi parfumé, sauf que sa croûte était dure comme de la pierre. La Tarasque engloutit l'offrande et poussa un cri de douleur : elle venait de se casser la mâchoire et rejeter ses 320 dents. Elle disparut sous l'eau où elle se cache encore puisqu'on ne l'a pas revue ! Le pâtissier fit de son gâteau la spécialité Brassagaise et le nomma « Casse-museau ».

Ne repartez pas sans en avoir goûté... et attention à vos dentiers !



8 La colline de Vegyères

Ouvrez l'œil et le bon ! Dans ce secteur, on trouve une roche particulière : la pegmatite. Elle contient de gros cristaux de feldspath, un peu de tourmaline et, si vous avez de la chance, des grenats. Ceux-ci forment de petites taches rouges... un peu comme des rubis ! Pour vous aider à les repérer : les veines de pegmatite forment des sortes de cordes, des cordaires, qui serpentent sur le granit. Mais avant de partir à la chasse aux pierres précieuses, observez bien ce site : les anciens y extraient le granit. Hux aussi, c'étaient de sages chasseurs de rochers ! Ils savaient « lire la pierre ». Au moment de tailler, ils la connaissaient déjà, car ils avaient passé des heures à l'analyser.

Et vous, si vous deviez choisir une boule pour la tailler, laquelle ?

10 Vous avez choisi une boule proche de l'atelier, vous êtes malin !

Rendez-vous au (à 3,5 km)



4 Pour prendre quelques leçons de taille de pierre, rendez-vous au (à 9 km)

9 Le hameau de Tailhades

Ici il n'y a qu'à se baisser pour chasser des pierres ! On dirait qu'elles vous attendent depuis de nombreuses décennies, plantées dans le sol, immobiles... En réalité, elles ont une fonction bien particulière. Laquelle, à votre avis ?

11 Les pierres levées délimitent une propriété.

Rendez-vous au (à 13,5 km)

16 Rendez-vous au lors de cérémonies, les pierres ont été levées par des druides



étape n°.....

3 La rivière de rochers

« Mais qu'est-ce que c'est que ce travail ! Tu vas ranger ton chaos bon sang ! »
Les chaos sont-ils des billas qu'un petit géant aurait laissé traîner ? Des cailloux que les dieux auraient lancés du ciel pour se défouler ? Et vous, qu'en pensez-vous ?
Consultez le panneau sur place pour en savoir plus.

Imaginez une histoire farfelue pour raconter la formation de ce chaos... en incluant les mots : bijou, caillou, chou, genou, hibou, jousou, pou !

La suite de vos aventures dépend maintenant... du hasard ! Lachez un caillou dans l'une de vos mains et demandez à vos coéquipiers de choisir. Droite ou gauche ?

Si'ils trouvent le caillou, rendez-vous au 4 (à 1,5 km)
Sinon rendez-vous au 8 (à 7 km)

étape n° ...

5 Le plateau de Crémaussel

Chers aventuriers, vous voilà bien échauffés... Pour garder la forme, cherchez ce rocher qui a impressionné André Denis il y a quelques décennies. Et n'oubliez pas d'ouvrir l'œil : le plateau de Crémaussel rassemble les plus beaux spécimens du Sidobre.
« Du Roc de l'Oie partir, dans le prolongement du rocher, du côté de la tête de l'Oie (...). À 60 mètres après avoir franchi une roche plate, se trouve le rocher tremblant de la Langue, plaque trapézoïdale de 5 mètres de long. » A. Colrat et A. Denis, Le Sidobre - guide touristique, 1960

Si vous avez hâte de conclure cette aventure, rendez-vous au 16

Si vous avez envie d'une belle surprise, rendez-vous au 14 (à 11 km)

étape n° ...

4 La Peyro Clabado

Bingo ! C'est la plus impressionnante pierre du Sidobre. En revanche, n'envisagez pas de la ramener à la maison : elle pèse près de 800 tonnes ! Contentez-vous de la prendre en photo ou de trouver une « clape » en souvenir.
Une clape ? C'est un éclat de pierre laissé par les tailleurs de granit du siècle dernier.

Une légende invitait ceux qui passaient par ici à lancer une pierre sur la Peyro Clabado. Si l'un de ces cailloux restait perché sur le haut du rocher, ils se mariaient dans l'année... ou voyaient leur vœu le plus cher se réaliser.
Mais aujourd'hui, si vous lancez un caillou, il fragilisera ce monument naturel.
Alors, gardez vos pierres dans les poches !
Il faut rester lucide sur les histoires qu'on raconte dans le Sidobre !

Vous souhaitez partir à la découverte de rochers extraordinaires, allez au 19

Vous avez une âme d'archéologue, rendez-vous au 3 (à 7,5 km)

étape n° ...

6 Le sentier de Peyremourou

Vous êtes sur le point de conclure cette quête : la dernière partie de la marque des chasseurs de pierres se trouve en effet sur le sentier. En guise d'au revoir, de Peyremourou a été renversé en 1912 par les jeunes gens, mal surveillés, d'un patronage. Il n'est plus rocher tremblant, il a néanmoins été classé en 1921. S'il n'est plus rocher tremblant, est encore unique, comme modèle dans notre région granitique."
Raymond Nauzières, 1931 Archiviste et bibliothécaire de la ville de Castres

Attention, il a changé de forme depuis cette photo...
Le rocher tremblant de Peyremourou a été renversé en 1912 par les jeunes gens, mal surveillés, d'un patronage. Il n'est plus rocher tremblant, il a néanmoins été classé en 1921. S'il n'est plus rocher tremblant, est encore unique, comme modèle dans notre région granitique."

« Bien des groupes de rochers dont nous n'avons pas parlé attireront souvent l'attention des visiteurs, tout autant que les curiosités signalées. Les ravins, les chaos, les taillis en cachent encore beaucoup d'ignores. » Raymond Nauzières, 1898
Pour prolonger votre visite, rendez-vous au musée du Protestantisme de Ferrères

Pour une dernière surprise, rendez-vous au 7 (à 10 km)

fin
Maintenant que vous êtes initiés, à vous de jouer !

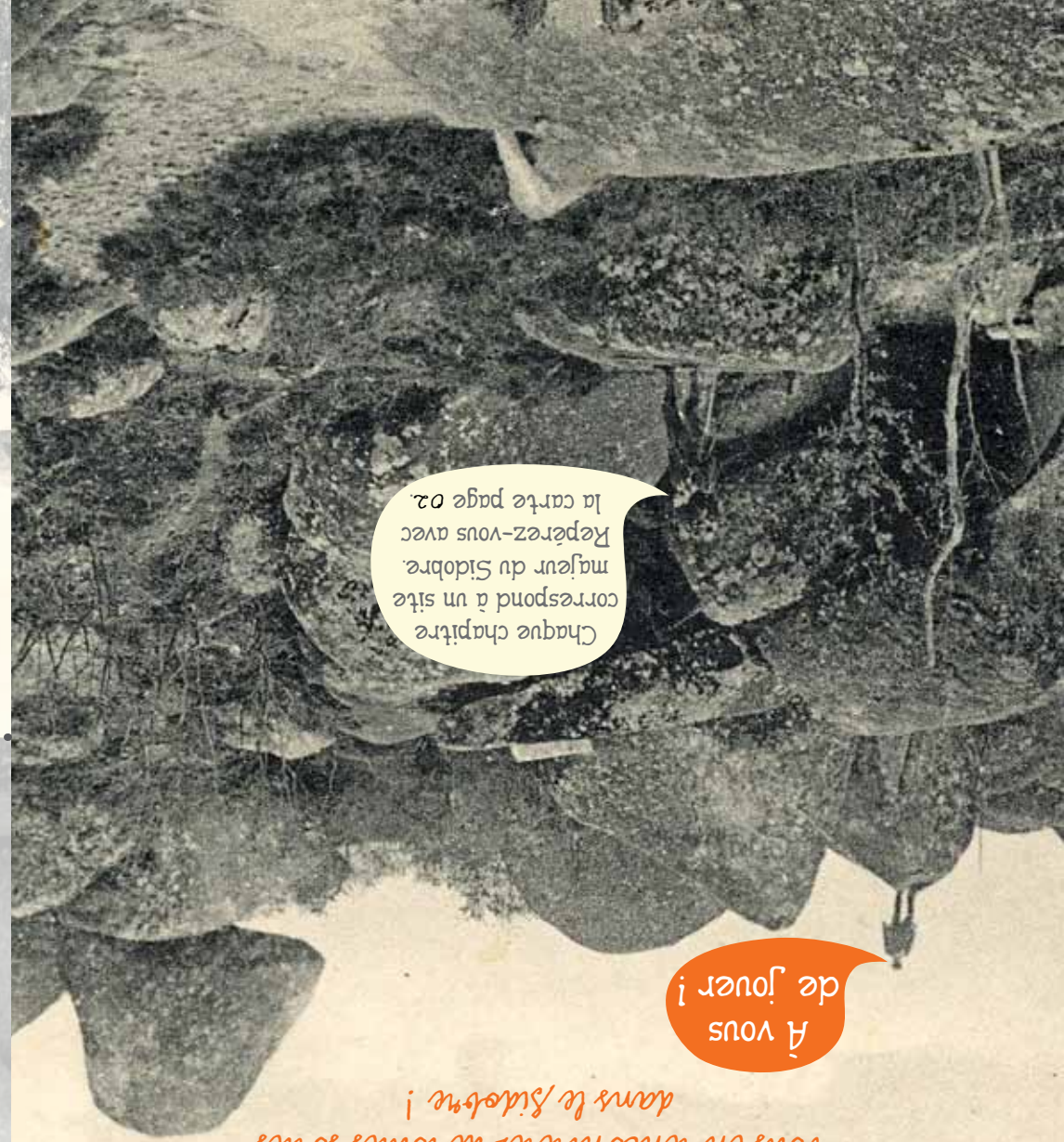
Le temps de cette aventure, vous et vos amis, en votre famille, serez des chasseurs de pierres...

*précieuses, vivantes, tremblantes,
enfouies, oubliées, préhistoriques, animales, magiques,
taillées, tombées, voyageuses...*

*vous en rencontrerez de toutes sortes
dans le Sidobre !*

**À vous
de jouer !**

Chaque chapitre correspond à un site majeur du Sidobre. Reptez-vous avec la carte page 02.



1 La Maison du Sidobre

« Eh bien, mes chers collègues ! Lisez ces notes, prises soit en chasse, soit au cours de nombreuses excursions dans cette région, et qui s'offrent à vous sans façon. Vous saurez ce qu'est le Sidobre, et alors vous n'aurez plus, nous l'espérons, qu'un désir : voir le pays par vous-même. Faire naître ce désir est toute notre ambition. » Raymond Nazzières, 1898.

Arpentons le Sidobre, sur les traces de Raymond Nazzières et de tous les passionnés qui lui ont succédé... et qui l'ont précédé ! Vous serez peut-être bientôt partie du club... Lors de cette aventure, vous pourrez découvrir toutes les sortes de pierres du Sidobre : taillées, sauvages, oubliées, disparues, branlantes... Et n'oubliez pas votre « Carnet du Sidobre », il vous permettra de vous souvenir de tout !

Si vous avez
peu de temps,
allons à l'essentiel,
rendez-vous au **2**
(à 2,5 km)

Si vous êtes
d'humeur vagabonde,
rendez-vous au **8**
(à 3,5 km)

étape n° 1



2 Le lac du Merle

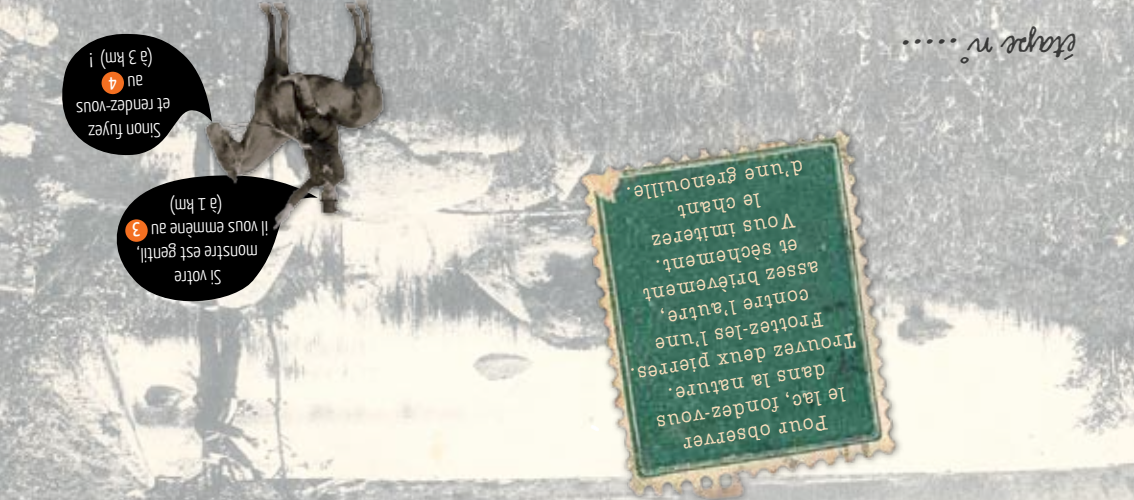
Des pierres englouties percent la surface de ce paisible lac... C'est une chance unique pour votre collection ! Mais à y regarder de plus près... Est-ce que ce sont vraiment des pierres ? Ne seraient-ce pas des tortues qui nagent doucement d'une rive à l'autre ? Des hippopotames qui font la sieste ? Des monstres endormis ?!

Pour observer
le lac, fondez-vous
dans la nature.
Trouvez deux pierres.
Frottez-les l'une
contre l'autre,
assez brièvement,
et sèchement.
Vous imitez
le chant
d'une grenouille.

Si votre
monstre est gentil,
il vous emmène au **3**
(à 1 km)

Si non fuyez
et rendez-vous
au **4**
(à 3 km) !

étape n° 2

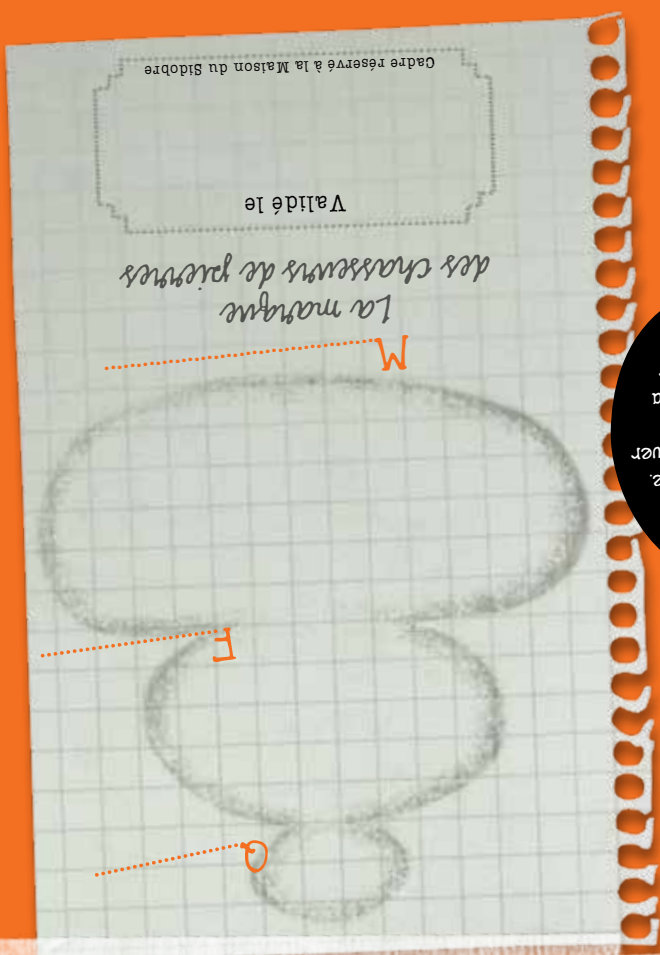


Le Sidobre dont vous êtes le(s) héros !

En
route !



Mission : chasseur de pierres
Texte d'Aurèlie Leonard!



Cadre réservé à la Maison du Sidobre

Validé le

La marque
des chasseurs de pierres

M

F

G

La marque
des chasseurs
de pierres est cachée
sur trois sites du Sidobre.
Votre mission : la reconstituer
et compléter la devise.
Rendez-vous ensuite à la
Maison du Sidobre pour
valider votre quête et
entrer dans le club !