



Loir-et-Cher

# Fréteval

Très difficile



Très facile



2h30



5 km



Office de Tourisme,  
place Pierre Genevée

## Fréteval, entre bourg et campagne

Baignée par le Loir et dominée par le donjon de son château féodal, Fréteval vous attend pour vous livrer ses trésors...

Vous découvrirez son donjon médiéval du haut de l'éperon rocheux, puis l'époque industrielle sur le site de l'ancienne fonderie. Le tour du bourg vous montrera les fortifications restantes, tandis qu'une pause nature à l'étang de St Lubin vous détendra. L'église vous accueillera avec ses vitraux historiés contant la grande Histoire de France à Fréteval que vous pourrez découvrir à l'exposition permanente de l'Office de Tourisme.

Mais attardez-vous aussi sur des trésors anciens et peu communs : la tour de Grisset vous révélera la présence d'un ensemble gallo-romain, dont on admire encore la voûte en brique de la « cella » du temple...

Bienvenue à Fréteval !



## Office de Tourisme du Perche & Haut Vendômois

Place Pierre Genevée - 41160 Fréteval  
02 54 82 35 01 / otihv@cchv41.fr  
www.cphv41.fr

Ouverture de mi-mai à mi-octobre

Du mardi au samedi de 14h à 18h en mai, juin, septembre et octobre

Du mardi au dimanche de 14h à 18h en juillet-août

L'Office de Tourisme accueille des expositions temporaires pendant la saison touristique et une exposition permanente « la France et Fréteval au Moyen-Âge » en accès libre. Un livret jeux en lien avec l'exposition permanente est disponible à l'Office de Tourisme.



## 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.*

Le départ se fait à l'Office de Tourisme. De la place Pierre Genevée, prendre à droite face au panneau « Fontaine des trois Rois ». Puis tourner à gauche dans l'impasse du château. La route se transforme en chemin, qui monte vers le château. Après la série de marches, continuer à gauche vers le donjon, où se trouve le premier indice **1**. S'avancer vers le donjon, puis le longer par la droite. Redescendre les marches, puis traverser la prairie pour atteindre l'ancienne porte avec son panneau pédagogique. Prenez le temps de flâner sur le site avant de reprendre le chemin par lequel vous êtes arrivés. S'arrêter en haut des marches face à la route, et prendre à gauche le sentier qui surplombe la route. Ce sentier vous mène au « perron » c'est le nom donné dans la région, aux grosses pierres extraites des champs **2**. Revenir par le même sentier et

redescendre vers le village par les marches puis l'impasse du château. S'arrêter sur la place de l'Office de Tourisme pour admirer le site de la fonderie et chercher le 3<sup>e</sup> indice **3**.

Traverser le Loir par le pont. Emprunter l'escalier qui longe le lavoir et admirer la vue sur l'ancienne fonderie. Puis reprendre la rue du pont jusqu'au carrefour : **ATTENTION à la circulation, les trottoirs sont étroits !** Vous prendrez à gauche à ce carrefour. Continuer jusqu'à la mairie, et entrer dans la cour de celle-ci pour retrouver le 4<sup>e</sup> indice **4**.

Reprendre la rue, puis prendre la première à droite le passage enherbé. Le mail est sur la droite **5**.

Emprunter ce mail sur toute sa longueur. Puis prendre à gauche la rue de l'étang. En face du cimetière, prendre le chemin à droite. Celui-ci

vous mène à l'étang de St Lubin **6**. Vous avez la possibilité de faire la variante du tour de l'étang par la droite (+1,6 km). Vous y trouverez des tables de pique-nique.

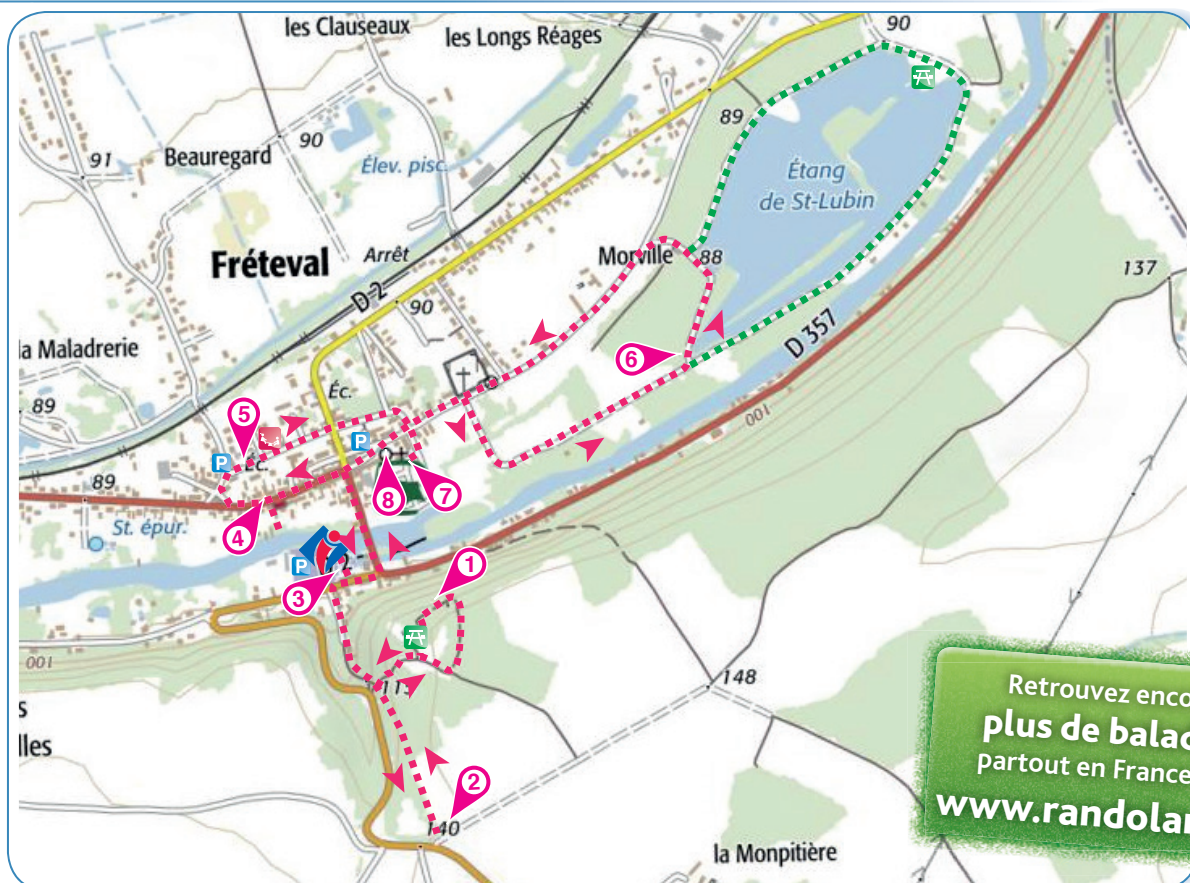
Sinon, prendre à gauche et longer l'étang. Passer devant la cabane et rattraper la route à gauche.

**ATTENTION à la circulation.** Admirez l'ancienne ferme au passage. Continuer la route et rentrer dans le village. Prendre à gauche vers le terrain de jeux juste avant l'église. Le presbytère vous livrera le 7<sup>e</sup> indice... **7**.

Reprendre la rue et atteindre l'église. C'est à l'intérieur que se trouve le 8<sup>e</sup> et dernier indice... **8**.

En sortant de l'église, au carrefour, reprendre à gauche vers le pont.

**ATTENTION à la circulation!** Rejoindre l'Office de Tourisme, point final du circuit, où vous pourrez vérifier vos réponses !





## ÉNIGME

Judith a reçu une lettre de la mairie de Fréteval. Sur celle-ci est représenté le blason du village. Il est composé ainsi : deux bandes rouges sur fond blanc dans un écu, avec six oiseaux dessinés en bordure. Elle découvre dans un livre à la médiathèque qu'il représente les armes des premiers seigneurs de Fréteval du XI<sup>e</sup> au XIII<sup>e</sup> siècle. Mais ses recherches restent vaines pour trouver quelle espèce d'oiseau est dessinée...

Heureusement, l'inspecteur Rando est là pour aider Judith! Pars avec lui découvrir le nom de ces oiseaux...



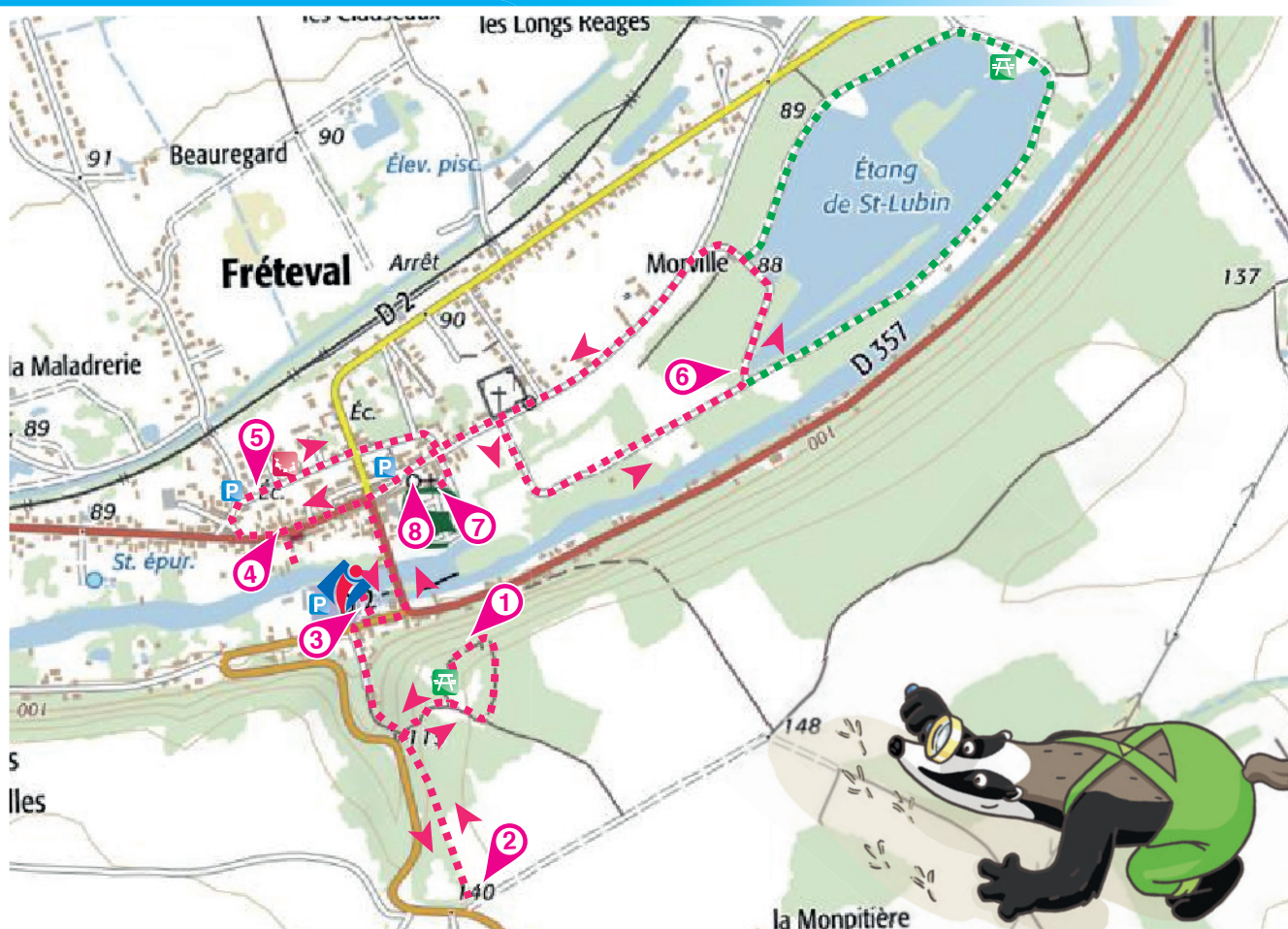
7/9  
ans



Tu disposes du plan ci-dessous.

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

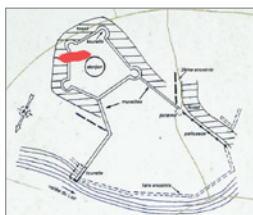
À la fin de ta balade, rends-toi à l'Office de Tourisme ou sur le site [www.randoland.fr](http://www.randoland.fr) pour vérifier ta réponse.



Pour toutes les activités de cette fiche, reporte dans la grille de bas de page les réponses trouvées en face des nombres correspondants.

## 1 Le donjon

Sur le panneau «lignes de défense» autour du donjon, un schéma explique les différentes parties de ce dernier au XI<sup>e</sup> siècle. Mais le nom de la 1<sup>re</sup> défense basse érigée autour du donjon a été masqué. Retrouve ce nom et note-le dans ta grille.



## 2 Le perron

Trois copains arrivent comme toi devant le « perron » et découvrent cette grosse pierre extraite d'un champ voisin... Adam lance à ses copains : « moi, je vais faire le tour du perron en marchant 60 pas ! ». Jean rétorque : « moi en 25 pas ! ». Quant à Malo, très sûr de lui, il annonce 10 pas.

Lequel des trois se rapproche le plus de la circonférence du perron ? Inscris son prénom dans ta grille.

**Protégeons le perron : on n'y met pas les mains car on peut se blesser, et comme il s'érode rapidement, préservons-le !**

## 3 Le site de la fonderie

Cherche sur une des façades, le nom de la place où tu te trouves. C'est la place Pierre Genevée. Elle indique aussi qui il était. Reporte ce nom dans ta grille.

## 4 La Mairie

Quel matériau a été utilisé pour construire les murs de la Mairie? Remplis ta grille avec le nom de ce matériau.



Silex

Craie

Béton

## 5 Le mail

Combien comptes-tu d'arbres à ta droite jusqu'au 1<sup>er</sup> pont? Reporte ce nombre en lettres dans la grille (tu dois aussi écrire le tiret).

## 6 L'étang

Repère la date de l'arrêté municipal. En additionnant tous les chiffres, tu trouveras un nombre. Si celui-ci est pair, inscris CAMPING, s'il est impair, inscris LOISIRS dans ta grille.

**Pair ou impair ?**

Un nombre PAIR finit par 0, 2, 4, 6 ou 8

Un nombre IMPAIR finit par 1, 3, 5, 7 ou 9

Ex. : 25/08/91 → 2 + 5 + 0 + 8 + 9 + 1 = 25

25 est un nombre impair

## 7 Le presbytère

Regarde la fenêtre à gauche au 1<sup>er</sup> étage du presbytère. Quelle partie de personnage est sculptée à l'extrémité gauche de l'appui de la fenêtre? Reporte ce nom dans ta grille.

## 8 L'église

Une sainte est représentée sur le 3<sup>e</sup> vitrail de la nef. Inscris dans ta grille le nom de la région dont elle était reine.



**Grille réponse**

**Circuit n° 4109501M**

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

Remets en ordre les lettres des cases colorées pour retrouver le nom des oiseaux du blason de Fréteval.

**Ta réponse :**

