



LE TEMPLE

LE TEMPLE



CHEMIN FAISANT

CIRCUIT 1

- Chemins creux du Perche
- Panorama
- Bois de la Fredonnière

CIRCUIT 2

- Chemins creux du Perche
- Hameaux percherons (bâtimens à colombages et mares)

CIRCUIT 3

- Église Notre-Dame, XI^e, XII^e, primitivement celle d'une commanderie templière
- Château de la Fredonnière (privé)
- Troignes spectaculaires

UN PEU PLUS LOIN

- Baillou
- Beauchêne
- Choue
- Cormenon
- Le Gault-du-Perche
- Lunay
- Mondoubleau
- Oigny
- Le Plessis-Dorin
- Romilly-du-Perche
- Saint-Agil
- Saint-Avit
- Saint-Marc-du-Cor
- Sargé-sur-Braye
- Savigny-sur-Braye
- Souday



ACCÈS

D 957 Vendôme > Épuisay
D 151 Épuisay > Mondoubleau

À VOIR

Église Notre-Dame XI^e, XII^e

Le Temple

Le Temple, commune chargée d'histoire; son église des XI^e et XII^e siècles, ancienne chapelle des chevaliers porte sur son pignon ouest l'écu de l'ordre.

Cette commune offre un cadre de vie calme, agréable, un choix varié de chemins boisés ou bordés de haies. L'église est un lieu de visite recherché par les amateurs de l'histoire de l'ordre des Templiers.

1 JOUR DE SENTIER,
8 JOURS DE SANTÉ !

Ces circuits sont des chemins communaux traversant des propriétés privées.

- Restez sur les sentiers
- Respectez la nature
- Tenez vos chiens en laisse
- Ramassez vos déchets
- Soyez prudents en période de chasse

RESPECTER LA NATURE,
C'EST SE RESPECTER SOI-MÊME

Sentiers balisés de Promenade et Randonnée réalisés par le syndicat équestre et pédestre du Perche et la commune du Temple avec le concours du Comité départemental de la randonnée pédestre 2, rue du Limousin 41000 BLOIS
Tél./Fax : 02 54 56 19 59
e-mail : rando.41@wanadoo. fr



COMITÉ DÉPARTEMENTAL
DE TOURISME ÉQUESTRE
DE LOIR-ET-CHER



LOIR-ET-CHER



CIRCUIT 1

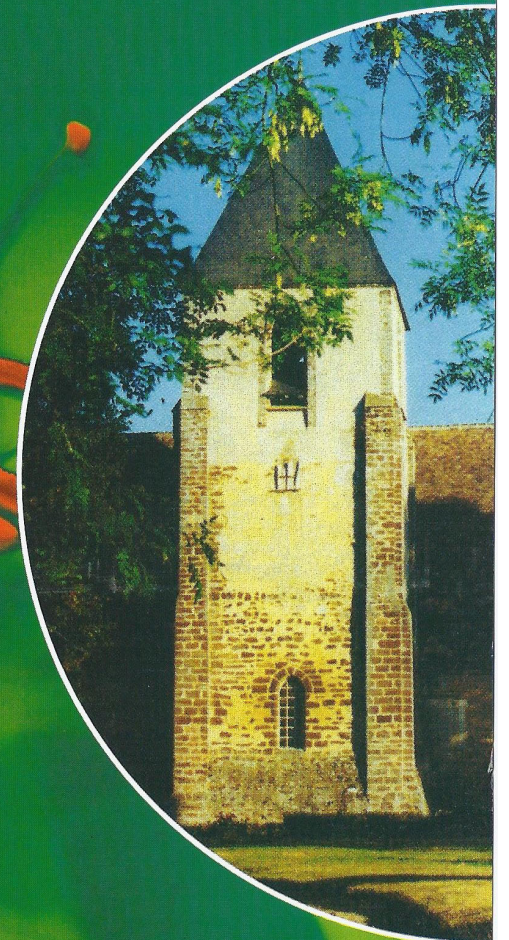
8,5 km
Les Hauts
du Temple

CIRCUIT 2

6,5 km
De haies
et de mares

CIRCUIT 3

7 km
De trogne
en trogne



Perche





CIRCUIT 1

8,5 km - 2 h 50

Les Hauts du Temple

ACCÈS

Départ : place du village

Face à la place, sur la droite suivre la route,

passer devant la mairie (*on rejoint le GRP*)

- 1 Prendre la première route à gauche, puis à droite emprunter un chemin herbeux bordé d'arbres. Traverser une petite route (*prudence!*), poursuivre en face. À la D151, (*prudence!*), traverser en face, emprunter une route en direction de Guette-Loup.

- 2 (*On quitte le GRP*), continuer sur la gauche vers les Tardivières. Après 150 m, prendre sur la droite un chemin de terre, panorama . Arriver aux Tardivières, virer sur la droite et suivre un chemin de terre. Parcourir 200 m et à l'entrée d'un bois, prendre le chemin de gauche. À une fourche, poursuivre sur la droite.

- 3 À l'angle du bois, laisser sur droite un chemin et obliquer à gauche en bordure du bois en direction du Petit-Gaulay, poursuivre vers la Jouasserie. Au point coté 204, dans le virage s'engager à droite dans un chemin de terre et le suivre. Traverser une petite route (*prudence!*), continuer tout droit en lisière d'un bois. Arriver sur la D151 (*prudence!*), traverser et la suivre à droite pendant 200 m. Bifurquer à gauche sur une petite route entre des maisons, rejoindre la place du village.

CIRCUIT 2

6,5 km - 2 h 10

De haies et de mares

ACCÈS

Départ : place du village.

À droite prendre la direction de la Loctière. (*On rejoint le GRP*) Parcourir 350 m et s'engager à droite dans un chemin de terre. À Suez, continuer sur la droite.

- 6 (*On quitte le GRP*), à l'angle du premier bâtiment, virer à droite et emprunter une petite route, contourner le hameau la route devient chemin.

- 7 Sortant du chemin en sous bois, virer à droite, puis à l'angle d'une haie à gauche gravir un chemin et obliquer à gauche.

- 8 (*On rejoint le GRP*), le suivre sur la droite. À une route (*prudence!*), la suivre sur la gauche. Au point coté 164 (*on quitte le GRP*), poursuivre en face, gagner Vigne-Henry. Contourner le hameau, à l'angle d'une mare, continuer sur la gauche, après 100 m, encore à gauche. Déboucher sur une allée, l'emprunter sur la gauche. Passer les Paillardières. En face suivre un chemin herbeux. À la D56 (*prudence!*), la suivre sur la gauche, rejoindre le parking.

CIRCUIT 3

7 km - 2 h 20

De trogne en trogne

ACCÈS

Départ : place du village

Face à la place, sur la gauche rejoindre la D151 (*prudence!*), la suivre sur la droite pendant 20 m. Traverser la petite route en direction de l'église aire de pique-nique. Gagner la D56 (*on rejoint la liaison du GRP*) la suivre sur la droite (*prudence!*). Au passage, *vue sur le château de la Fredonnière (privé)* reconstruit sur l'emplacement de l'ancien château. Le parc est classé.

- 4 Dans un virage, s'engager à gauche dans un chemin, la première partie est humide en hiver. Laisser sur la droite les Bordes, poursuivre sur une petite route goudronnée.

- 5 (*On quitte la liaison du GRP*), s'engager à droite dans un chemin de terre en direction d'un bois. Couper la D56 (*prudence!*), légèrement à droite entrer dans un chemin de terre. Déboucher sur une route (*prudence!*), la suivre sur la droite. Parvenir au Châtaignier (point coté 197), à droite pénétrer dans un chemin bordé d'arbres. Longer l'étang du Vieux-Cormier. Arriver sur une route (*prudence!*), la suivre sur la droite. Au croisement, continuer à gauche en direction du Temple (*on rejoint la liaison du GRP*). Franchir la D151 (*prudence!*), rejoindre la place.

Carte IGN n° 1919 E Paris 1989
Autorisation IGN 42-2003-25

ACCÈS