

CHARTRE DU RANDONNEUR

Préparation de la randonnée



BIEN CHOISIR SA RANDONNÉE

en fonction de sa durée, et de sa difficulté, en fonction de ses compétences et de sa condition physique.



CONSULTER LA MÉTÉO

et se renseigner sur les particularités du site: neige, température, horaires et coefficient des marées, vent, risque d'incendie...



S'ÉQUIPER EN CONSÉQUENCE

équipement particulier, moyen d'alerte, trousse à pharmacie, vêtements... et prendre de quoi boire et s'alimenter.



PRÉVENIR

au moins une personne du projet de randonnée.

Comportement pendant la randonnée



RESTER SUR LES SENTIERS

(sauf cas exceptionnel).



RESPECTER

les cultures et les prairies, ne pas cueillir ou ramasser les fruits.



RESPECTER LES INTERDICTIONS

propres au site: ne pas cueillir, ne pas faire de feu, ne pas camper...



REFERMER

les clôtures et barrières après les avoir ouvertes, demeurer prudent en cas de troupeau et s'en écarter.



RAMENER SES DÉCHETS

ne pas laisser de traces de son passage.



ÊTRE DISCRET

respectueux et courtois vis à vis des autres usagers.



GARDER LA MAÎTRISE DE SON CHIEN

le tenir attaché, l'avoir auprès de soi à chaque croisement d'autres usagers, pouvoir le rappeler à tout moment. Randonner avec son chien est à proscrire en présence de troupeaux.



LA NATURE EST UN MILIEU VIVANT

qui évolue avec le temps, randonner c'est partir à l'aventure avec les risques qui y sont liés. Savoir renoncer et faire demi-tour est aussi un geste responsable.

Après la randonnée



PENSER À VÉRIFIER QU'AUUCUNE TIQUE NE SOIT ACCROCHÉE

à votre peau. Si besoin, retirez-la avec un tire-tique (vendu en pharmacie) et désinfecter l'endroit pour éviter les complications (maladie de Lyme).

En cas d'accident, composez le 112 ou le 18

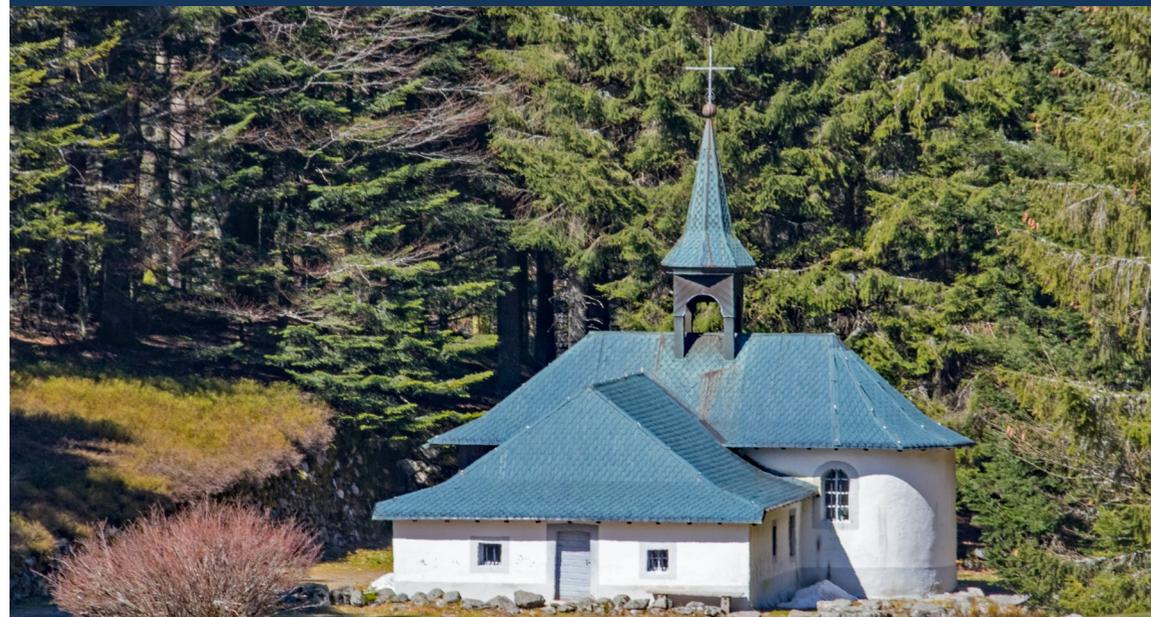
L'Office de Tourisme décline toute responsabilité en cas d'informations erronées ou manquantes. Si vous rencontrez des difficultés dans la lisibilité du parcours, constatez un manque de balisage ou pour toute autre suggestion d'amélioration, merci de le signaler à l'Office de Tourisme de Bussang.

Crédits photos : © Office de Tourisme de Bussang — Sonia METZ. Imprimé par nos soins. Ne pas jeter sur la voie publique.



CIRCUIT DE RANDONNÉE L'ERMITAGE DE FRÈRE JOSEPH

Au départ de **BUSSANG**



SAISON
HORS NEIGE



DURÉE
3 H 30

DISTANCE
9 KM



DÉNIVELÉ
+ 330 M



DIFFICULTÉ
2/5



- Une magnifique randonnée au départ du Centre de Vacances Azureva, qui vous permettra d'apprécier les forêts vosgiennes dans toute leur beauté et leurs mystères....

OFFICE DE TOURISME COMMUNAUTAIRE DES BALLONS DES HAUTES VOSGES

Bureau de Bussang - 8 avenue de la gare — 88540 BUSSANG

+33 (0)3 56 11 00 90—info.tourisme@ballons-hautes-vosges.com—www.ballons-hautes-vosges.com

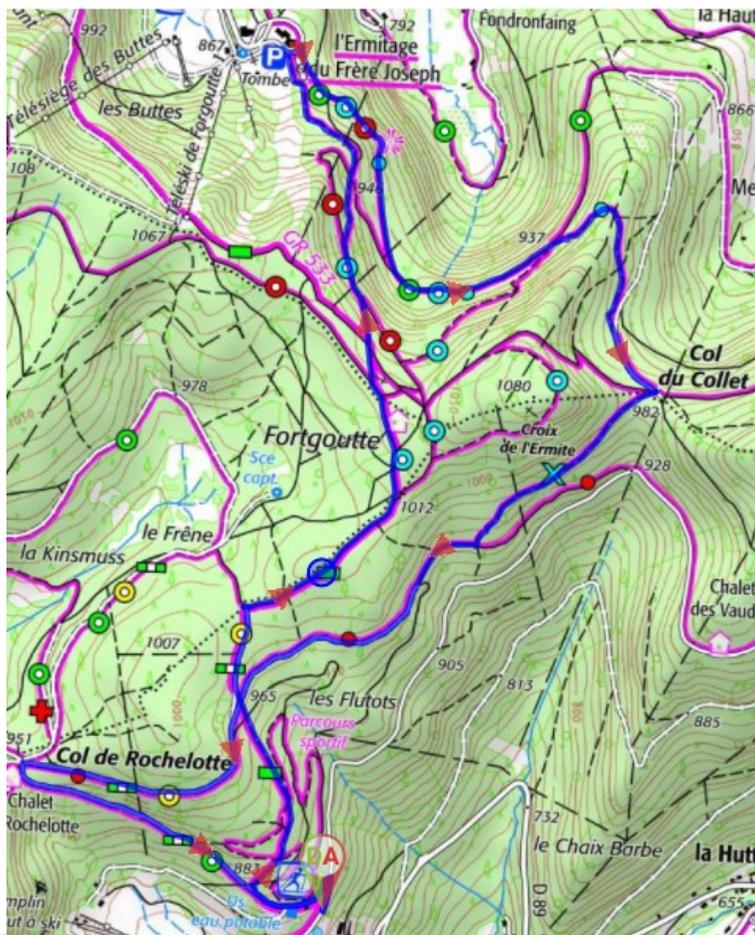
ACCÈS ET POINT DE DÉPART

Accès : Bussang est sur l'axe de la RN66, suivre la direction Azureva, Larcenaire

Départ : parking au-dessus du Centre de vacances Azureva

BALISAGES

rectangle vert
anneau bleu
disque bleu
chevalet bleu
disque rouge
rectangle vert/
blanc/vert



© IGN - 2020 - Autorisation n° 70.20010 - Copie et reproduction interdite.

PROFIL ALTIMÉTRIQUE



PARCOURS ET POINTS D'INTÉRÊT

➔ Au parking, monter la route goudronnée, à l'entrée du bois emprunter le large chemin qui monte à gauche (balisage rectangle vert). A 250m, quitter ce chemin forestier, prendre le sentier qui monte à droite (rectangle vert). Continuer tout droit, couper successivement 3 larges chemins sur 750m.

➔ À l'arrivée au 4ème chemin, l'emprunter sur la droite, suivre le même balisage (rectangle vert).



➔ Au bout de 800m vous avez la possibilité de suivre le sentier sur votre droite (balisage anneau bleu "Croix de l'Ermitage") pour voir la Croix de l'Ermitage, cette boucle rallonge le parcours d'1km et débouche 200m après le Chalet de Forgoutte.

➔ Sinon continuer tout droit et 200m après cette bifurcation, passer devant le chalet de Forgoutte (halte possible). 200m plus loin passer à côté d'une croix en bois dite la "Croix de Frère Joseph" qui se trouve sur votre droite. Environ 100m plus loin, quitter le balisage du rectangle vert pour prendre la direction indiquée par le panneau "Frère Joseph direct" avec le balisage de l'anneau bleu. Le suivre en descendant sur 1km jusqu'à l'Auberge de frère Joseph (restauration possible). Possibilité de visiter la chapelle située à l'extrémité de la clairière.

➔ Pour le retour, le point de départ est situé à l'angle de l'Auberge en lisière de la forêt. Emprunter le chemin indiqué "Col du Collet", suivre le balisage du disque bleu. À 400m vous passerez à proximité d'un belvédère avec une vue sur le village de Ventron (disque bleu). Au bout de 600m environ, quitter le chemin forestier et prendre le sentier rapide qui monte sur la droite avec la direction "Col du Collet 700m", disque bleu. (Ne pas emprunter le sentier qui indique "Croix de l'Ermitage" avec l'anneau bleu).

➔ Au Col du Collet, prendre le chemin qui descend à droite direction "Col de Rochelotte", balisé chevalet bleu. En bas de la descente rapide du sentier, emprunter le chemin forestier vers la droite direction "Col de Rochelotte", disque rouge.

➔ Après 1.800km arrivée au Chalet de Rochelotte, prendre à gauche direction "Bussang par Larcenaire" sur 1.200km. Ce chemin forestier (balisage rectangle vert-blanc-vert) vous ramène au parking.



À DÉCOUVRIR

> La Chapelle de l'Ermitage Frère Joseph

Est un bâtiment classé monument historique, construit par les Vétérats (habitants de Ventron) en 1757 pour l'Ermitage Frère Joseph Formet qui, s'était retiré dans la forêt à la mort de son père pour y vivre en solitaire dans une vie de prière. On attribue à cet homme pieux de nombreuses guérisons, comme en témoignent les ex-voto visibles sur place.

Ses reliques sont conservées dans un cercueil de verre dans la sacristie de l'église de Ventron. Chaque dernier dimanche de juillet, une messe de pèlerinage est célébrée dans la chapelle de l'Ermitage.

> La Croix de l'Ermitage

Commémore le lieu où vécut pendant 3 ans Frère Joseph avec, dit-on, comme abri, une hutte de branchage et d'écorces, et comme lit un tronc d'arbre creux.

