# LE SENTIER DU DESSIN ET DES CHAPELLES ROMANES

https://www.audetourisme.com/fr/fiche/cazalrenoux/le-sentier-du-dessin-et-des-chapelles-romanes_TFOITILAR011V50XZAF/

## INFOS PRATIQUES

CAZALRENOUX → CAZALRENOUX

Pédestre

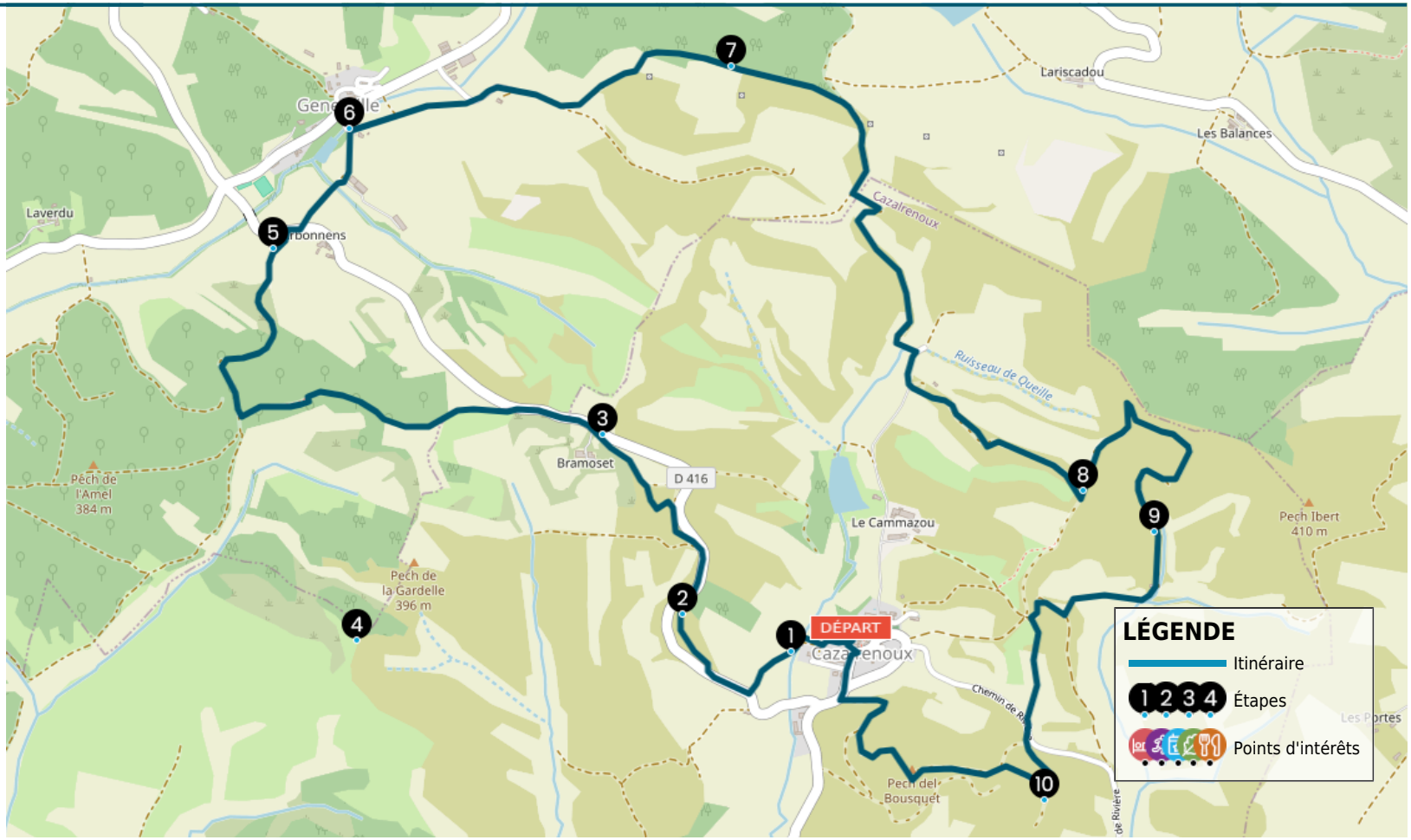
Boucle

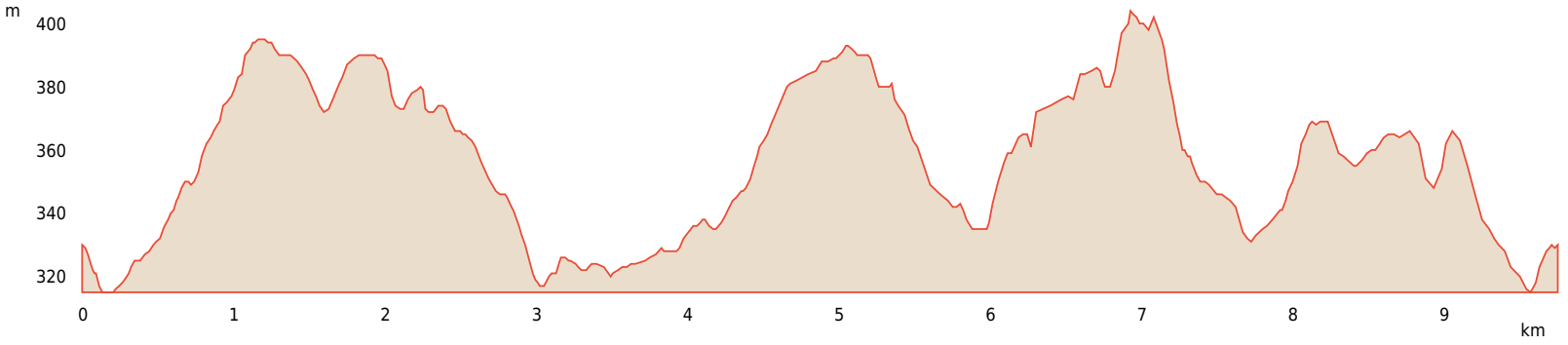
9,7km

03:30

Moyen

270m





**DÉPART**
PARVIS DE LA CHAPELLE
11270 CAZALRENOUX

**BALISAGE**
Jaune PR

**QUI CONTACTER ?**
Tel : +33 4 68 24 75 45
Email : tourisme@ccplm.fr
Site : collinescathares.com/nature/petites-randonnees/

## Descriptif

A la découverte des chapelles romanes de Cazalrenoux et Génerville, prenez le temps d'observer et de ressentir ce qui vous entoure pour saisir au mieux l'ambiance et les scènes traversées.

Sept ateliers vous feront découvrir toute une palette de techniques pour composer et parfaire étape par étape dessins et croquis.

Suivre le balisage jaune et les petits poteaux "Sentier dessin"

## Etapes

Parking et départ dans le village de Cazalrenoux. Sur le parvis de l'Église Notre-Dame, le panneau d'accueil du sentier explique les principes du dessin, les premiers conseils pour exprimer la profondeur et la perspective d'un paysageBalisage Jaune et pictogramme du crayon « Sentier dessin ».

Descendez le petit escalier champêtre, traversez la rue et suivez en face le chemin creux qui lézarde entre sous-bois et jardins. Au petit carrefour de chemins, descendez à droite celui bordé d'un mur de pierres sèches et traversez le petit pont de bois pour longer le ruisseau à gauche.

1. Au croisement, un puits couvert et un bel abreuvoir en pierre servent de modèle au 1er chevalet sur le thème « À la source ». Après ce premier croquis, montez le chemin creux vers la droite, puis empruntez la petite route qui monte vers la droite. Prenez ensuite le sentier sur la droite qui ouvre sur un joli panorama.

2. Le 2e chevalet donne l'occasion de croquer le village depuis un joli point de vue. Après ce 2e croquis, repartez en suivant la crête puis par la petite route vers la droite. Au bout de 150 m environ, obliquez à gauche par le sentier qui monte sur la colline enherbée et retrouve la route plus loin.

3. À la sortie de chemin, prenez la route tout droit, serrez à droite au croisement et marchez 200 m environ. Quittez alors la route pour un chemin vers la gauche. En haut, appuyez à droite pour longer puis entrer dans le bois.

4. Le 3e chevalet « dans la forêt » vous propose de représenter les feuillages. Après ce 3e croquis, poursuivez le chemin qui traverse le bois. À la sortie du bois, passez tout droit entre deux champs (le chemin communal est labouré sur 20 m) et reprenez le chemin qui rejoint l'église romane et longe le cimetière vers la droite.

5. L'Église Saint-Jean offre un beau modèle pour le 4ème chevalet sur le thème « Tels des architectes ». Après ce 4e croquis, reprenez la route vers la droite et aussitôt le chemin caillouteux vers la gauche, puis continuez sur le chemin en herbe. En bas, un lavoir marque l'entrée d'une petite route qui mène au village de Génerville qui peut offrir une halte sympathique (expo photos à l'école en été).

6. Pour continuer l'itinéraire, reprenez le chemin de terre qui se présentait à droite avant le lavoir. Au premier carrefour, appuyez à droite sur le chemin caillouteux puis obliquez à gauche pour monter vers la colline (pech en occitan).

7. Dans la montée, le 5e chevalet sur le thème « Nature et culture(s) » vous propose de croquer un arbre tout entier. Franchissez ensuite le sommet de la colline marqué par une antenne de téléphonie mobile et redescendez sur l'autre versant. En bas, prenez le chemin à droite qui devient goudronné. Au bout de 60 m de goudron, bifurquez sur le sentier à gauche qui monte sur la colline dominant la « Serre des Enchantées ».

8 En haut, suivez le chemin de crête vers la gauche puis continuez tout droit en longeant un herbage. Bifurquez ensuite à droite pour entrer dans la Serre des Enchantées puis redescendre sur un sentier très pentu.

9 Vers le bas, le 6e chevalet « caché dans le bois » vous propose de révéler ombre et lumière. Après ce 6ème croquis, reprenez la traversée du bois. En bas, appuyez à droite, le chemin qui monte de plus en plus hardiment. Au premier palier, tournez à droite puis au 2e palier, appuyez à gauche pour aller traverser la petite route et monter sur le Pech de Bousquet.

10 Depuis le sommet de cette colline, le 7e chevalet « Au bout du chemin » vous propose d'appliquer sur un dernier croquis toute la gamme des techniques apprises pendant le parcours. Quelques dizaines de mètres plus loin, suivez à droite le passage dans l'herbe qui suit la ligne de crête offrant de superbes panoramas, notamment vers le village de Cazalrenoux. Au bout de la colline, redescendez vers la droite pour reprendre la route du village. Après la porte médiévale, obliquez à gauche pour retrouver le point de départ.