

Balades
au Pays des Portes du Haut-Doubs

Sentier de La Guerre des Boutons !





Bienvenue sur le territoire des Longevernes !



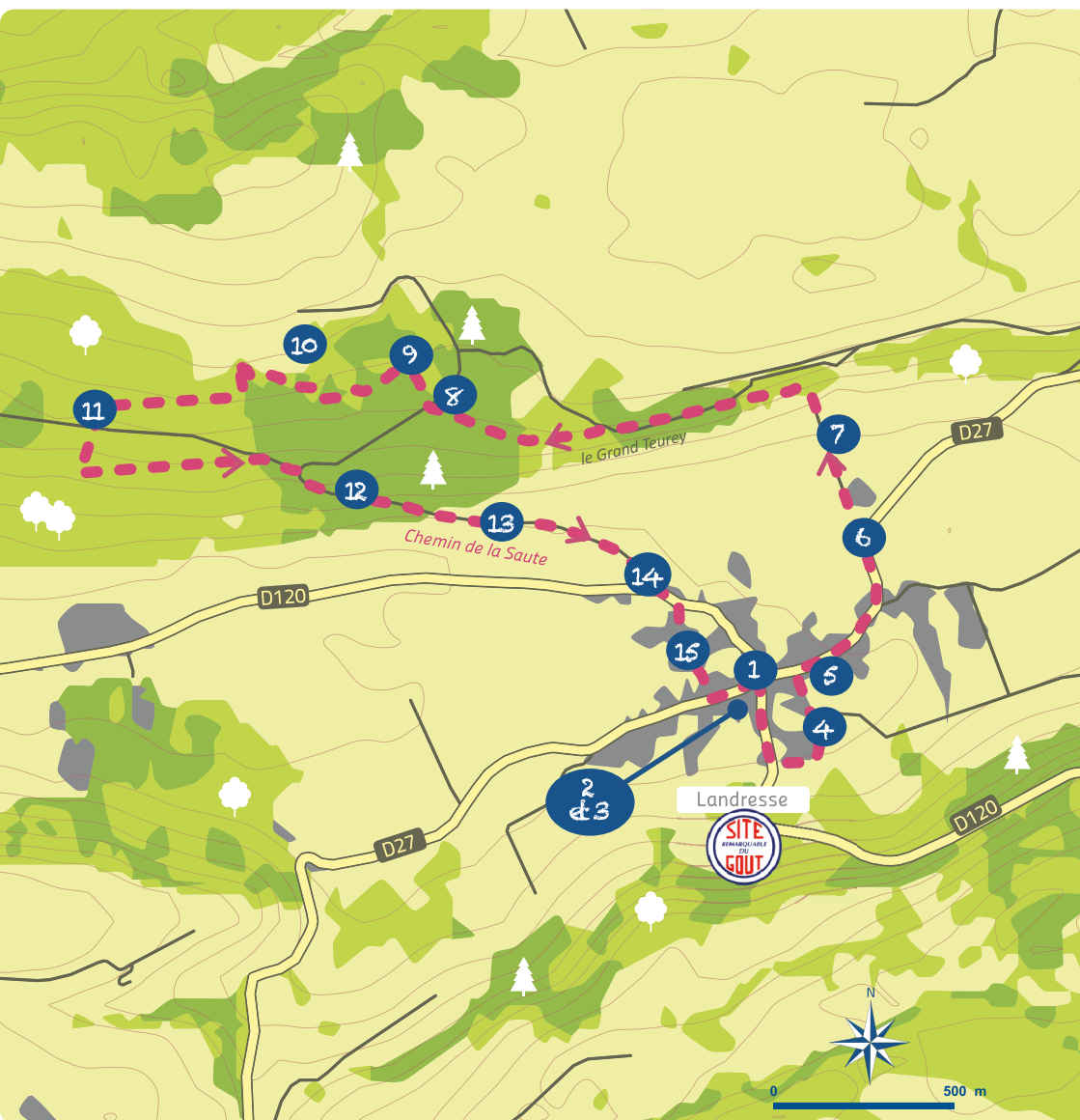
Dans les bois tout près d'ici, il y a une guerre entre les enfants de Longeverne et de Velrans qu'on appelle la Guerre des Boutons ... Peut-être en as-tu déjà entendu parler ?

A travers cette balade de 6 kilomètres, tu vas pouvoir découvrir l'histoire et les lieux emblématiques de cette épopée inventée en 1912 par l'écrivain Louis Pergaud.



Tu es prêt.e ? Alors dirige-toi (si tu ne l'es pas encore) devant la mairie qui était autrefois une école ...





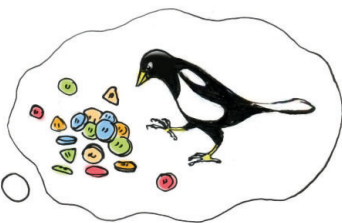
Source fond de plan : OpenStreetMap, Occupation du sol Theia OSO 2017, Courbes de niveau d'un pas de 10 m SRTM IGN

1 - L'école des Longevernes
 2 - Le lavoir
 3 - L'église Saint-Pierre
 4 - La maison de Lisée
 5 - La maison de Lebrac

6 - La croix du Jubilé
 7 - La vie à Donzé
 8 - Le bois de Teuré
 9 - La cabane
 10 - Le champ de bataille

11 - La grande tranchée
 12 - La carrière à Pépiot
 13 - Le chemin de la Saute
 14 - Le gros Tilleul
 15 - Le Traje des cheminées

1 * L'ÉCOLE DES LONGEVERNES



Ta balade dans le village de Longeverne commence devant l'école où Lebrac, La Crique et les frères Gibus apprennent leurs leçons d'histoire et de français. A l'époque, les filles et les garçons ont chacun leur école : la mixité des classes n'existe pas encore.

La discipline est de mise, les punitions sont sévères et la tenue vestimentaire est la même pour tout le monde. Pour éviter de se faire gronder, la bande à Lebrac se réunit dans les toilettes pour parler d' « affaires sérieuses » pendant les récréations.

Un célèbre instituteur a enseigné dans cette école ...

C'est d'ailleurs lui qui écrira en 1912 le roman *La Guerre des Boutons*.

Pour trouver son nom, regarde attentivement au-devant de la mairie!

L _ _ _ _ _ P _ _ _ _ _



2 * LE LAVOIR

Le lavoir est l'un des lieux où Lebrac aime réunir ses troupes pour préparer les futurs combats face à l'ennemi Velrans. Le chef des Velrans se nomme l'Aztec des Gués. Il est de petite taille et est notamment entouré de Tougueule, son bras droit, ou encore de Tatti, le plus costaud et le plus bête de la bande. C'est donc ici que le chef des Longeverne motive ses camarades après l'école. On retrouve beaucoup de lavoir dans les villages alentours, comme par exemple à Vellerot-lès-Vercel avec sa fontaine-lavoir dit de Francheté.

Mais sais-tu à quoi servaient ces bassins publics dans les villages ?



Trouve la réponse parmi ces trois propositions !

- 1 Le lavoir permettait de se baigner en période estival, c'était en quelque sorte l'ancêtre de la piscine.
- 2 Le lavoir servait d'abreuvoir, les paysans emmenaient leurs bêtes au centre du village toutes les semaines ... Seulement il fallait payer pour avoir accès à ce lieu !
- 3 Le lavoir offrait la possibilité de rincer son linge et de le laver, le tout dans une ambiance généralement conviviale !



3 * L'ÉGLISE SAINT-PIERRE

Te voilà maintenant face à l'église du village. Son clocher comtois a été érigé en 1759. En levant les yeux, tu sauras exactement en quelle année ce clocher a été restauré ...

Si tu rentres dans l'église, tu découvriras peut-être un aigle à deux têtes portant une couronne. Cette sculpture de 1777 appelée de Lutrin est classée comme Monument Historique depuis 1962.

À l'extérieur du bâtiment, jette un œil à la Statue de Saint-Joseph : sais-tu que Lebrac y a accroché un habit de l'Aztec des Gués après lui avoir volé au cours d'une bataille ?

Mais quel est cet habit ?



Mon premier est un animal mâle faisant la roue pour séduire la femelle.



On peut faire mon deuxième en accumulant du sable ou des feuilles.



Mon troisième est le contraire de court.



4 * LA MAISON DE LISÉE

Ta balade s'arrête devant une maison qui n'a pas de rapport direct avec la Guerre des Boutons.



Il s'agit en effet de la demeure d'un personnage d'une autre œuvre de Louis Pergaud, à savoir ***Le roman de Miraut, chien de chasse***. Cette histoire raconte la vie de Lisée, un agriculteur de Longeverne, qui choisit de se remettre à chasser après une longue période d'abstinence. Il achète un fusil et un chien de chasse qu'il prénomme Miraut. Entre le maître et le chien va naître un attachement réciproque.

Miraut est un chien très intelligent, comme en témoigne cet extrait de l'œuvre de Pergaud. Seulement, tu peux constater que des chiffres ont remplacé quelques lettres. À toi d'être astucieux !

Un indice : si A=1, alors O=15

P1R L1 S9MPLS V5RTU D5 S15N
FL1IR 5T L1 T15UT5 - PU9SS1NC5 D5
S15N 5NST9NCT, 9L 1RR9V19T 1
D9ST9NGU5R C5 QU'9L D5V1IT
C15UR5R.

Réponse : « Par la simple vertu de son flair et la toute-puissance de son instinct, il arrivait à distinguer ce qu'il devait courir. »



S * LA MAISON DE LEBRAC

Te voilà devant la maison du chef des Longeverne ! Lebrac est un enfant bourré d'imagination : après la première bataille, les Longeverne font un prisonnier, et Lebrac à l'idée de lui arracher les boutons, les bretelles et la ceinture afin que l'enfant de Velrans se fasse punir par ses parents. .

Les pères de familles ont en effet une autorité très forte sur leurs enfants et peuvent leur infliger des corrections et des sanctions en criant très fort. Pour éviter de se faire punir, les enfants de Longeverne et de Velrans vont choisir de combattre dans une tenue particulière ...

Sais-tu laquelle ?

Ils vont au combat T _ _ T N _ S



6 * LA CROIX DU JUBILE

Avant de partir en direction de leur cabane, les enfants Longeverne se rassemblent ici. Ils prennent le temps de compter leur butin de guerre qui est composé de boutons, d'agrafes et de lacets. Les opérations de calculs se font sous les yeux attentifs de La Crique, le plus fort en mathématiques. L'endroit est parfait : il est assez éloigné du village et du monde des adultes.

Pour avoir suffisamment de réserves, les Longeverne trouvent leur « trésor de boutons » dans les boîtes de couture de leurs mamans. Tout cela va constituer leur butin de guerre. Ils peuvent également en trouver dans un magasin vendant des articles comme des pressions, des fils et des aiguilles ...

Pour retrouver le nom de ce magasin, remets les boutons dans l'ordre indiqué :



7 * LA VIE À DONZÉ

Ta balade continue sur le chemin qu'empruntent les Longeverne pour se rendre directement à leur cabane. Ce passage permet à la bande à Lebrac d'éviter de passer trop près du champ de bataille, ou bien de croiser un Velrans. Avec leur stock de boutons dans leurs poches, il vaut mieux être prudent !

Les enfants de Longeverne sont pourtant bien occupés tout le long de la journée : avant l'école, ils traient et soignent les vaches avant de les emmener dans les champs et participent grandement à tous les travaux de la ferme. A l'époque dans le Doubs, les trois quart de la population vivent de l'agriculture...

Tu peux remarquer que tu t'éloignes petit à petit du village... Mais au fait, quel est le vrai nom de cette commune ?



8 * LE BOIS DU TEURÉ

Tu entres désormais dans le bois du Teuré. Les Longeverne le connaissent par cœur ! Ici, c'est une vraie richesse pour fabriquer de nombreuses munitions : les lianes des arbres permettent de piéger le Vieux Bédouin (le garde-champêtre qui est toujours dans leurs pattes).

Avec du jus d'ortie et des branches de sureau, Lebrac, Camus, La Crique et les frères Gibus fabriquent des sarbacanes. Ils recherchent des fourmilières pour les catapulter plus tard sur leur ennemi. Enfin, pour ligoter les prisonniers Velrans, rien de tel qu'un bon vieux chêne !

Si tu es discret, peut-être que tu pourras apercevoir plusieurs animaux de la forêt ... Sauras-tu retrouver les cinq suivants ?



M _ _ _ _ L _ _ _ _ R _ _ _ _ E _ _ _ _ C _ _ _ _



9 * LE CHAMP DE BATAILLE

Te voilà désormais en première ligne ! C'est ici que se déroulent les principaux affrontements entre l'armée Longeverne et Velrans. Chacun des deux camps élabore au fur et à mesure différentes stratégies pour piéger l'ennemi ...

Mais au fait, pourquoi cette guerre ? Sans doute parce que les adultes des villages de Velrans et Longeverne donnent le mauvais exemple à leurs enfants : tout près d'ici se trouve la chapelle de Ranguelle où les Velrans viennent demander de la pluie pour leurs choux, alors que les Longeverne souhaitent du soleil pour leurs foins. Tout cela se transforme en bagarre générale, tandis qu'un orage de grêle s'abat sur les deux villages !



10 * LA CABANE

Tu te retrouves devant les vestiges de la forteresse des Longeverne. Imagine une grande cabane en bois où la bande à Lebrac aime faire la fête après avoir vaincu et fait prisonniers plusieurs Velrans. Comme il s'agit d'un endroit secret, les ennemis sont conduits dans cette forteresse les yeux bandés. Mais l'un des garçons de Longeverne trahit la bande en révélant à l'Aztec des Gués l'emplacement de la cabane, et raconte tout de la guerre aux parents des Longeverne...

Mais cela n'empêchera pas la bande à Lebrac de continuer de se battre contre les Velrans !

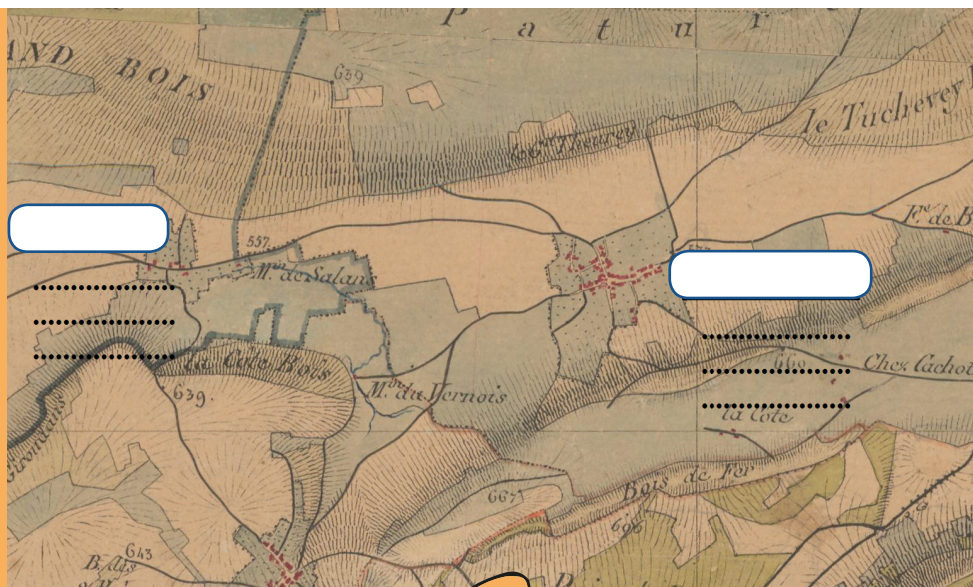
Fais part de ton imagination en dessinant une nouvelle cabane pour les enfants Longevernes !



11 * LA GRANDE TRANCHÉE

C'est à travers la grande Tranchée que les Velrans arrivent depuis leur village. Sans t'en rendre compte, tu as peut-être traversé Velrans avant d'arriver à Longeverne ... Car dans le roman de Louis Pergaud, Longeverne et Verlans sont deux communes voisines ... Si le village (fictif) de Longeverne s'inspire de celui de Landresse, Velrans serait probablement l'ancienne commune de Salans ...

Complète cette carte en situant les deux villages, et replace trois personnages de La Guerre des Boutons dans chaque camp. Quand tu as finis, que dirais-tu de retracer sur cette même carte le sentier de la Guerre des Boutons ?



12 * LA CARRIÈRE À PEPIOT

Cette carrière permet à la bande à Lebrac de s'approvisionner avant les attaques contre les Velrans. C'est un lieu qu'affectionne tout particulièrement Camus, le bras droit de Lebrac, qui est champion du tir à la fronde. Il grimpe avec facilité dans les arbres pour se cacher et surprendre son adversaire de Velrans, Touegueule.

Camus est aussi amoureux d'Octavie. Dans ce combat entre Longeverne et Velrans, les filles ne participent pas au combat. Elles sont pourtant d'une aide très précieuse après les affrontements, en réparant et recousant les habits abîmés.

Peux-tu reconnaître les principaux accessoires de réparation sur cette photo ?



13 * LE CHEMIN DE LA SAUTE

La bande à Lebrac emprunte ce chemin pour aller directement sur le champ de bataille après l'école... C'est donc dans le sens inverse que tu prends cette route !

Depuis ce chemin, tu peux apercevoir au loin le moulin du Vernois. C'est là qu'habitent les frères Gibus. Ils ont l'habitude de nourrir un tas d'oiseaux qu'ils dénichent dans les bois. Leur père est le meunier du village, et se charge donc de la transformation du grain des céréales en farine. Comme tu peux le remarquer, le moulin du Vernois est assez éloigné du centre de Longeverne pour qu'en cas d'incendie, les flammes ne se répandent pas dans tout le village.



Retrouve 5 aliments
à base de farine

1

2

3

4

5

14 * LE GROS TILLEUL

Te voici devant cet arbre emblématique, servant de point de rassemblement pour les enfants de Longeverne avant et après les batailles. En été, grâce à son feuillage épais, ce tilleul leur permet de se protéger du soleil et de la chaleur.

Le Gros Tilleul est également une cachette pour Lebrac : avant d'accrocher le pantalon de l'Aztec des Gués sur la statue de Saint-Joseph, c'est dans le creux de cet arbre qu'il l'entrepouse jusqu'à la nuit tombée.

Ta balade est bientôt terminée et te voilà de retour dans le village qui a inspiré Louis Pergaud pour son roman. Au temps de l'auteur, la commune de Landresse comptait 370 habitants, une centaine de plus par rapport à aujourd'hui.

15 * LE TRAJE DES CHEMINÉES

Ta balade se termine par ce passage très étroit entre deux maisons. Ici, on appelle cela le « Traje », l'équivalent de la « Traboule » de Lyon. Les Longeverne empruntent ce chemin pour se rendre à Velrans durant la nuit, et écrire sur le mur de l'église une inscription outrageuse.

Il s'agit d'une réponse suite à ce que les frères Gibus se soient fait insulter par la bande de l'Aztec des Gués.

*Voilà, tu viens de terminer ce sentier de
la Guerre des Boutons.*

Cette balade t'a plu ?

Pour découvrir d'autres anecdotes, rends-toi tout de suite
à la page suivante !



Mais qui était Louis Pergaud ?

Louis Pergaud naît le 22 janvier 1882 à Belmont. Ce village se situe à une dizaine de kilomètres d'ici. Dans cet environnement rural, il y découvre les prés, les champs, les bois, les jeux et les bagarres... autant d'inspiration qui lui serviront pour plus tard ... « *J'ai grandi libre et sain, comme un arbre en plein vent l'air vif de la Comté tanna ma rude écorce* »

A partir de 1901, Louis Pergaud devient instituteur, et enseigne d'abord à Durnes avant d'être muté à Landresse 4 ans plus tard.

Il commence par écrire des poèmes, ce qui lui permet de publier ses deux premiers recueils : **L'Aube** en 1904 et **L'Herbe d'avril** en 1908.

C'est en 1910 que la carrière de l'auteur prend un tournant : avec son ouvrage de nouvelles **De Goupil à Margot**, il remporte le prix Goncourt. Ce prix récompense au niveau national « *un ouvrage d'imagination en prose paru dans l'année [...]* ». **De Goupil à Margot** met en scène les souvenirs de chasse et de nature de l'auteur et personnalise les bêtes de la forêt. Ses contes animaliers se poursuivent l'année suivante avec **La revanche du corbeau**.

En 1912, l'auteur sort l'ouvrage **La Guerre des Boutons**. À travers ce roman, Louis Pergaud a fait vivre et revivre ses souvenirs d'enfance.

Louis Pergaud met aussi en avant dans certain de ses ouvrages son amour pour la chasse. Dès l'enfance, son père l'initie à cette pratique. Son gibier préféré est le lièvre et il n'hésite pas à arpenter les plateaux du Doubs avec son fusil de chasse. En 1913, **Le roman de Miraut, chien de chasse** est entièrement consacré à cette passion.

La guerre de 14-18 éclate alors. Louis Pergaud est mobilisé dès le début de la guerre. Sergent au 166ème régiment d'infanterie, il passe deux mois à Verdun avant de partir pour la Plaine de la Woëvre. Le soir du 7 avril 1915, il reçoit l'ordre d'attaquer l'ennemi. Blessé dans l'assaut, il ne peut se replier. Un bombardement français survient et tue tous les blessés, parmi lesquels se trouvent sans doute Louis Pergaud.

L'auteur laisse derrière lui de nombreux projets littéraires inachevés comme **Lebrac Bucheron**, dans lequel on voit grandir le chef des Longeverne.

Ses œuvres traversent les décennies. Le roman de **La Guerre des Boutons** sera d'ailleurs adapté 5 fois au cinéma, dont en 1962 par Yves Robert.



Sur les terres de Louis Pergaud ...

Si tu aimes te balader tout en découvrant la nature qu'aime Louis Pergaud, rends-toi sur le sentier ***Sur les Pas de Pergaud***. Il s'agit d'une boucle de 12 kilomètres qui démarre de l'église de Leugney à Bremondans et qui passe notamment à Belmont devant la maison d'enfance de l'auteur. Tu pourras également découvrir le long de ce tracé le village d'Orsans ou encore l'Espace Naturel Sensible de l'Etang de Breuillez.



Conception graphique et illustrations : ANT - Atelier Nature & Territoires - Crédit photos : CCPHD
Contenu : CCPHD - Edition : SIMONgraphic

