



Loir et Cher

# Commanderie d'Arville



1h15



1,7 km



La Commanderie

Fondée par les Templiers au début du XII<sup>e</sup> siècle, la Commanderie d'Arville reste, par l'importance des bâtiments existants, un ensemble unique et l'une des commanderies les mieux conservées en France.

Entre caserne et monastère, la Commanderie a appartenu aux templiers de 1130 à 1307, puis aux hospitaliers de 1312 à 1793. Aujourd'hui l'association « la Commanderie d'Arville » propose de nombreuses activités pour faire vivre ce site : manifestations, sorties pédagogiques mais aussi grâce à son centre d'hébergement, classes découvertes et fêtes de famille.



Ce circuit vous permettra de visiter les bâtiments de la commanderie. Pour les tarifs, se renseigner à l'accueil. Vous pourrez également prolonger votre visite par le Centre d'Histoire des ordres de chevalerie.



## La Commanderie d'Arville

route des Templiers  
41170 ARVILLE  
02 54 80 75 41  
[commanderie.arville@wanadoo.fr](mailto:commanderie.arville@wanadoo.fr)  
[www.commanderie-arville.com](http://www.commanderie-arville.com)

## Le centre d'hébergement de groupes de la Commanderie

Pour vos séjours entre randonneurs, sportifs, fêtes de famille, classes découvertes... Répartis dans un gîte et la Maison des Chevaliers, 62 et 40 couchages vous sont proposés, avec tous les services associés.  
02 54 80 75 41  
[www.commanderie-arville.com](http://www.commanderie-arville.com)



# Commanderie d'Arville

## Road-book

Soyez vigilants avec vos enfants notamment sur les zones non piétonnes. Le parcours s'effectue sous votre entière responsabilité. La commanderie et la société Randonland déclinent toute responsabilité en cas d'accident.

L'itinéraire impose de s'affranchir à l'accueil du tarif adapté. Le départ se fait ensuite, devant l'accueil de la Commanderie.

Depuis l'accueil, passer devant la grange dîmière et monter vers le pigeonnier. De cette hauteur, vous pourrez observer le porche et ses écuries sur la droite, et répondre à la première question. ①

Passer sous la porte des champs, contourner le pigeonnier et descendre le chemin. Celui-ci tourne à gauche, puis passer sous l'arche végétale à droite : vous entrez dans le jardin médiéval.

② En sortir par le bas, droite puis gauche pour déambuler dans le labyrinthe végétal. Un chêne y pousse au centre... Quand vous aurez trouvé la sortie,

le chemin vous conduit vers les bâtiments de la commanderie. Vous prendrez les marches qui descendent à droite vers la rivière du Couëtron. Une première passerelle vous mène sur les berges où l'on découvre des saules têtards. ③ Emprunter la seconde passerelle qui mène le long des murs de la commanderie. Franchir le Couëtron par la troisième passerelle et longer la route en sortant d'Arville. **ATTENTION à la circulation.** À l'embranchement, traverser pour prendre la route à gauche. Celle-ci monte à travers champs et domine le village et la commanderie. Faire une pause pour le 4e indice au niveau du chemin de terre qui part à gauche. ④ Emprunter ce chemin qui redescend en sous-bois vers le

village. Le chemin arrive à la route.

**ATTENTION à la circulation.** Traverser et descendre jusqu'au lavoir. ⑤

Remonter la route du vieux Moulin et s'arrêter devant la grange à colombage. ⑥

A l'intersection, s'arrêter sous le porche blanc pour observer la Maison des Chevaliers qui se situe en face, à l'angle. ⑦

Continuer cette route vers La Fontenelle, et prendre la ruelle à gauche vers l'église. Aller jusqu'à celle-ci où se trouve le dernier indice. ⑧

Repasser sous le porche. Fin de la balade.

