

Circuit du Trou de l'Enfer

Au centre du village, face au « **Haut Jardin** », partez à gauche en suivant le circuit circulaire rouge **O**. Prendre la direction **Gerardmer** jusqu'à la sortie du village puis la petite route à droite, direction le **Creux Ste Fête**. Suivre toujours tout droit sur 900 mètres. Vous débouchez dans une clairière. A l'entrée de celle-ci, prendre le sentier à gauche, une pancarte vous indique la direction du Trou de l'Enfer. Vous entrez dans la vallée du Trou de l'Enfer que vous allez remonter en **suivant toujours le ruisseau**.

Les éboulis de roches que vous voyez sur votre gauche proviennent de l'époque glaciaire. Les glaciers venant de la montagne par la vallée de Gerardmer descendaient notre vallée.

➤ **Moulin à Farine**

À cet endroit, se trouvent les ruines d'un moulin à farine qui, au début du 20^{ème} siècle était encore en activité. Derrière se trouve une petite cabane abritant une ancienne turbine servant à produire de l'électricité.

➤ **Culture du lin**

Franchissez le petit pont de bois. Vous voyez de petits murets de pierres où se faisait la culture du lin. C'est vers 1850 que l'industrie du textile prit son essor dans le département des Vosges.

➤ **Canalisation pour le flottage des bois**

À cet endroit, vous voyez des vestiges de canalisation du ruisseau. 50 mètres en amont on distingue encore le pavage sur le lit du ruisseau. Ces travaux ont été effectués pour le flottage des bois.

N'empruntez pas le petit pont à droite, mais suivez la direction « *La Gômote* ».

➤ **Anciennes digues d'étangs**

Sur votre droite, de l'autre côté du ruisseau, se trouvait un étang. Depuis cet endroit, environ tout les 100 mètres, vous pouvez apercevoir les anciennes digues d'étangs faisant suite les unes aux autres. Au prochain carrefour, un petit banc vous accueille pour une pause.

La promenade se poursuit par le chemin qui longe toujours le ruisseau

Vous pouvez prendre le petit chemin de l'autre côté du ruisseau vous arrivez directement au « *Ruines de Maisons* »

➤ **La maison de la « Gômote »**

À 20 mètres, sur votre gauche, un muret de pierres vous indique où se trouvait la maison de la « *Gômote* », surnommée la « *Robinsonne du Trou de l'Enfer* ». Cette femme habita l'endroit jusqu'après la première guerre mondiale. Sa maison abritait un repère de contrebandiers qui fabriquaient clandestinement des allumettes. La forêt sur votre gauche date d'environ une centaine d'années.

➤ **Ruines de digue de d'alimentation de canal**

Sur votre droite, les restes d'une digue servant à provoquer une retenue d'eau alimentant un petit canal qui prenait ici son départ. Ce canal, suivant la courbe de niveau, servait à approvisionner en eau l'autre vallée par laquelle nous redescendrons tout à l'heure. Après être passés sur la rive droite du ruisseau, 100 mètres plus haut, nous le franchissons de nouveau, soit en empruntant le gué, soit le petit pont de bois.

➤ **Vanne de plaine**

Vous voyez une digue ayant servi de retenue à un étang appelé la « *Vanne de Plaine* ». Comme son nom l'indique, sa fonction première était de réguler le débit du ruisseau.

➤ **La Trou de l'Enfer**

Après quelques mètres supplémentaires, vous voici arrivés au *Trou de l'Enfer*, altitude 645 mètres.

Pour le retour, franchissez le ruisseau par les deux petits ponts de bois successifs et montez le sentier.

➤ **Le « Bicentenaire »**

À mi-chemin sur le sentier, sur votre droite, en contrebas, à l'abri des regards et des injures du temps, vit depuis 265 ans le plus gros arbre de la forêt de Rehaupal.

En haut du sentier (table de pique-nique), prenez à droite en suivant le repère **O** pour redescendre dans la vallée.

➤ **Vallée du Barba**

Sur votre droite, vous surplombez la vallée par laquelle vous êtes montés.

➤ **Ruines de maison**

Les ruines de la maison se trouvant sur votre droite étaient celles de la maison du dernier habitant de la vallée. Celui-ci, appelé Patate, mourut à cet endroit au mois de mai 1944. La prise d'eau que vous avez vu tout à l'heure servait à alimenter cette maison.

➤ **Retour à Rehaupal**

Pour rejoindre le village, il suffit de descendre le chemin toujours tout droit.