

Préambule

Ce carnet de route qui vous emmène à la découverte du Cap Vert est le fruit de plusieurs années de recherche d'itinéraires originaux sur cet archipel unique en son genre, de par ses paysages et ses habitants chaleureux.

Afin de ne pas corrompre le sens naturel de l'hospitalité propre à la culture capverdienne, et pour éviter de développer les phénomènes de mendicité et de quémandage, nous vous serions très reconnaissants d'éviter à tout prix de faire des cadeaux, principalement aux enfants (stylos, bonbons, argent...).

Si vous avez amené du matériel, vous pouvez soit le remettre à l'agence Nobai, qui le fera suivre vers les zones les plus nécessiteuses de l'archipel, soit le remettre vous-même directement aux personnes ayant autorité que vous rencontrerez pendant votre séjour (matériel médical à remettre à l'infirmier chef des dispensaires, matériel scolaire à remettre aux professeurs). Merci au nom de tous ceux qui passeront après vous.

RANDONNEE 1

DE CHÃ DE MORTE A DOMINGUINHAS

Rando: Partez à pied sur la route vers le bas de la vallée (à droite en sortant de la maison). Vous traversez le village puis longez un canyon sur votre gauche pendant qu'à votre droite vous notez sur plus de 200 mètres un haut mur en pierre protégeant un verger. Vers la fin de ce mur en pierre avisez le seul chemin carrossable qui part à gauche depuis que vous avez commencé à marcher (juste avant une maison épicerie peinte en vert) et prenez-le.

Engagez-vous dessus sur une centaine de mètres pour avoir un bon point de vue (à gauche vous passez une chaumière puis une maison d'un étage avec une inscription en façade, à droite des cultures et des bassins) et visualisez votre étape du jour: en face de vous une crête déchiquetée hérissée de dykes qui ferme la vallée au nord. C'est à la faveur d'une petite brèche entre deux dykes que vous basculerez dans la vallée d'Alto Mira qui se trouve derrière. Si vous avez une bonne vue vous pouvez même distinguer quelques lacets du sentier qui monte au Col de Forquinha.

Les dykes sont ces lames de roche qui se dressent dans tous les sens et qui caractérisent le paysage de cette vallée. Au cas où vous vous en demandiez l'origine, c'est très simple. Lors d'une éruption volcanique le sol, souvent composé de plusieurs couches horizontales de dépôts, se fissure par endroit sous la pression du magma qui le pénètre brutalement et circule dans ces failles. Ce magma finit par se refroidir et se solidifier, devenant basalte. Avec le temps ce que l'on appelle l'érosion différentielle vient mettre à jour ces lames de basalte, érodant plus vite le sol friable qui les entoure que le dur basalte, qui reste là seul, se dressant vers le ciel en de nombreuses aiguilles et murs naturels.

C'était le quart d'heure culturel, il est terminé et vous pouvez reprendre votre marche.

Continuez sur le chemin pavé par lequel vous avez quitté la route principale. Vous passez plus loin un « chafariz » (point d'eau communautaire) peint en bleu. Le pavage prend fin et le chemin devient sentier et descend dans une gorge.

Une fois au fond de la gorge, suivez-en le fond vers l'aval (droite) et au bout de quelques mètres quittez la gorge par un sentier pavé qui monte à gauche sous un manguier. Le sentier grimpe, se stabilise à plat, traverse le lit à sec d'un ruisseau et monte de l'autre côté.

Dix minutes environ après avoir traversé ce ruisseau, en haut de la montée, lorsque la ligne téléphonique traverse le sentier, vous arrivez face à un croisement : prenez à gauche le chemin qui continue à flanc et ignorez la branche qui descend à droite. Vous laissez un gros manguier à droite du chemin et arrivez à un nouveau croisement : à droite le sentier descend dans le lit du ruisseau pour remonter à une maison. En face de vous il continue à flanc et rejoint une vingtaine de mètres plus loin le lit du ruisseau. Choisissez cette option, et remontez en face en suivant votre sentier. Vous arrivez à une petite fontaine publique proche de deux maisons.

Comptez 50 mètres après avoir passé la dernière maison : votre sentier tourne à gauche pour traverser à nouveau le lit du ruisseau à sec. Ne traversez pas, prenez une bifurcation à droite pour remonter le vallon par le fond, sous les arbres, entre les lames de basalte. Le col se trouve en haut de ce vallon. Vous le rejoignez en environ 40 minutes.

Une fois au col, aucune difficulté pour la descente, suivez votre sentier jusqu'à la route. Prenez ensuite la route à droite. Vous devez la suivre jusqu'à ce qu'elle se termine. Vous passez d'abord dans le village de Chã d'Orgueiro (épiceries en vue sur la gauche en cas de gosier assoiffé), puis elle descend et se termine sur une petite place avec un oratoire bleu au milieu.

Prenez l'escalier derrière l'oratoire et descendez tout droit sur le sentier, ne prenez pas la bifurcation de droite même si en l'occurrence elle aussi vous amènerait à votre étape du soir (Dominguinhas). On va plutôt vous faire descendre dans le vallon. Pour cela continuez tout droit et passez à côté d'une maison orange et verte sur la gauche qui est aussi une épicerie (Merceria Rocha).

Continuez et passez à gauche d'une ancienne fontaine publique et d'une maison avec une antenne rouge.

Suivez toujours ce sentier principal jusqu'à rejoindre le fond du canyon une demi-heure environ après avoir laissé l'oratoire bleu.

Une fois au fond c'est très simple, suivez le tout droit vers le bas.

Soyez quand même attentifs. Après 15 bonnes minutes de descente et après avoir traversé des zones de cultures où vous pouvez apercevoir vos premiers arbres à pain du séjour (grands arbres à grandes feuilles et à fruit verts et ronds) repérez un gros bloc de pierre suspendu en hauteur entre deux parois en face de vous lorsque le canyon se fait plus étroit. Une petite cascade ruisselle en dessous cachée derrière un bouquet d'Arundo Donax, plante plus vulgairement connue sous le nom de canne de Provence. Si vous n'avez pas de bâtons de randonnée n'hésitez pas à dégainer votre opinel pour vous en fabriquer un.

En tout cas repérez bien ce point caractéristique car c'est à partir de là qu'il vous faut compter un peu moins de 10 minutes de marche toujours en direction de l'aval pour trouver sur la droite le seul sentier qui vous permettra de quitter le lit du vallon et ainsi rejoindre votre hébergement du soir, y prendre une douche méritée et dormir dans un lit après un bon dîner plutôt que de passer la nuit dehors à la recherche de racines comestibles pour vous nourrir.

Marchez donc environ 8 minutes après avoir passé la pierre suspendue et vous voyez clairement un bon sentier monter à droite. Prenez-le. Après le raidillon pour sortir du vallon il se stabilise à plat et avance droit, passe devant une maison puis en contourne une autre par la droite après laquelle il part à droite en traversée pour rejoindre un autre sentier qui arrive du haut de la vallée. Continuez ce sentier en direction du bas de la vallée. Vous rejoignez un village, c'est Dominguihas, où vous dormez ce soir.

Entrez dedans en regardant autour de vous. A un moment donné vous avisez sur votre droite un bâtiment orné d'une plaque "USB", cela signifie Unité sanitaire de Base et c'est un petit dispensaire. Sur la gauche un muret avec 5 bancs de ciments aménagés.

La Première maison sur la gauche après ces bancs est celle de Tutu (prononcez "Toutou") où vous allez dormir, une maison beige séparée du sentier par un muret et plantée d'un beau jardin. A droite une maison en parpaings d'un étage est celle de Fatima, qui va cuisiner pour vous ce soir. C'est aussi avec elle que vous devez décider l'heure du petit déjeuner, et vous

pouvez lui réserver un piquenique à emporter pour le lendemain. Elle vend aussi quelques boissons.

Vous êtes chez vous.

RANDONNEE 2

DOMINGUINHAS A MEIO D'ESPANHA

Rando: Pour cette étape, rien de bien sorcier, vous devrez descendre tout droit la vallée en direction du bord de mer en restant toujours à flanc sur le versant droit. A proximité du bord de mer vous partirez sur la droite pour traverser perpendiculairement quelques petits vallons avant de remonter plus loin dans une vallée parallèle à Alto Mira: As Figueiras. Dans cette vallée vous rejoindrez le hameau de Meio d'Espanha. Le sentier est tours bien marqué et vous rencontrerez peu de difficultés d'orientation à condition d'être un minimum attentif aux lignes qui suivent.

Pour commencer la marche continuez vers le bas de la vallée le sentier par lequel vous êtes arrivés hier en longeant l'école (crème et jaune à votre droite).

Ce sentier sort du village, et descend pour traverser le lit d'un ruisseau. Tout de suite après avoir traversé il se divise en deux. Ignorez la branche de droite qui remonte et continuez tout droit sur le chemin principal. Un peu plus loin ignorez une bifurcation à gauche qui va à une maison puis tout de suite après, une seconde. A cet endroit le sentier principal est balisé d'une marque turquoise. Ne suivez pas de balisage par la suite mais profitez-en maintenant, il vous indique le chemin à suivre.

Vous montez, puis descendez. En contrebas un canal d'irrigation parallèle vous indique que vous êtes sur le bon chemin.

Vous passez une zone de culture à votre gauche en redescendant, avec une chaumière à votre droite et une maison en ruine à gauche du sentier servant souvent de bergerie à quelques chèvres. Plus loin vous descendez raide pour traverser un vallon affluent et remontez de l'autre côté, et continuez en traversée. La végétation est rare mais vous voyez plusieurs pieds d'agaves ainsi que quelques arbustes de coton, reconnaissables à leur boules blanches, jadis très cultivé dans l'archipel.

Environ une heure après avoir quitté Dominguinhas le sentier fait un angle droit à droite, dans une zone avec quelques maisons.

Il descend dans un vallon cultivé avec un bassin d'irrigation, qu'il contourne, avant de remonter et de continuer en traversée.

Vous continuez sur ce beau sentier en balcon qui surplombe toujours le canyon et vous rapprochez petit à petit du bord de mer. Vous notez un bassin d'irrigation de forme arrondie sur la gauche du sentier. Selon votre rythme cela fait environ deux heures que vous êtes partis lorsque vous arrivez à une nouvelle zone de culture. Sur la gauche des champs de canne et une distillerie, à votre droite un mur au pied duquel court un canal d'irrigation. Plus loin contre ce mur une citerne en béton de stockage d'eau avec un tuyau Plymouth.

Identifiez bien ce point caractéristique. Quelques dizaines de mètre après ce bassin, au niveau de quelques pieds d'agaves, un sentier part à droite que l'on voit rejoindre plus haut un petit col. Prenez ce sentier. Ne continuez pas à descendre vers la mer dont vous êtes maintenant très proche.

Vous montez donc et rejoignez le col. Derrière, plus de questions à se poser: vous suivez le sentier pavé. Il descend pour traverser un val puis continue en face avec une partie en falaise et longe ensuite la mer en balcon. De là on observe parfois des tortues en contrebas qui viennent respirer à la surface, mais il faut avoir l'œil, vu la distance elles ont la taille d'une tête d'épingle et restent généralement quelques secondes en surface avant de replonger.

Le sentier monte puis redescend pour rejoindre le fond d'un vallon planté de quelques acacias. En face de vous sur le versant vous faisant face la fameuse montée aux 18 virages en plein soleil qui est le point d'accès à la vallée de Figueiras (la vallée des figuiers).

Cela fait entre trois heures trente et quatre heures que vous êtes partis de Dominguihas. Une fois en haut du col il vous restera environ une heure à une heure trente de marche. L'heure du repas approche et deux écoles s'affrontent généralement à ce moment. Ceux qui préféreront profiter de l'ombre des arbres au fond du vallon et du calme pour pique-niquer et faire une sieste, et ceux qui choisiront de faire la montée (environ 30 minutes) avant le repas pour être débarrassé. Sachez qu'en haut du col le vallon est relativement habité. Il n'y a pas spécialement d'endroit pour une bonne sieste

par contre Candido y tient une petite épicerie où on trouve parfois une boisson fraîche selon l'approvisionnement.

Choisissez votre camp et au cas où vous n'arriviez pas à vous mettre d'accord entre vous, tranchez à pile ou face.

Dans tous les cas à un moment donné vous devrez rejoindre ce col habité que vous voyez en face de vous.

Pour la petite histoire vous y apercevrez peut-être des enfants aux cheveux blond frisés, très métissés. Quelque part la couleur de leurs cheveux découle du traité de Tordesillas. En 1494, alors que Portugais et Espagnols se disputent les terres découvertes et à découvrir par leurs expéditions vers le sud de l'océan Atlantique, le pape tranche par ce traité et établit une ligne méridienne nord-sud à 1770 kilomètres au large de Santo Antão, pour diviser le monde en deux: à l'ouest les découvertes seront aux espagnols, à l'ouest aux portugais. Cela explique que le Brésil est l'unique pays lusophone d'Amérique Latine (car à l'est de cette ligne) alors que le Portugal a eu de nombreuses colonies africaine et même asiatiques en suivant le chemin de contournement de l'Afrique par le Cap Bonne Espérance (Guinée-Bissau, Angola, Sao Tomé, Mozambique, Timor, Macao...) alors que tout le reste de l'Amérique latine a été espagnol.

Seul bémol, les autres puissances européennes n'apprécient qu'à moitié de se retrouver exclue de ces juteuses découvertes en envoient de nombreux corsaires piller les villes quand ils le peuvent et intercepter les navires chargés de richesses.

L'histoire raconte donc qu'à l'embouchure de la vallée de Figueiras où vous trouvez des Corsaires Français ont souvent relâché au cours de leurs missions et descendaient à terre n'hésitant pas à se mélanger à la population. Ces cheveux blonds sont une des traces visibles de ce métissage, mais une autre se trouve dans la musique. Au cours de leurs séjours les corsaires ont appris aux Capverdiens à danser la contredanse, dirigée en français. la tradition est restée et de nos jours encore lors des fêtes traditionnelles on peut voir les couples danser la contredanse dirigés par un "mandator" qui crie dans un vieux français devenu créole "En rond! par deux!" etc.

C'était la minute culturelle du jour.

Une fois au col, que vous ayez vu ou non les descendants des corsaires bretons, suivez par la droite le sentier qui part en traversée. C'est lui qui va rejoindre Meio d'Espanha plus haut, lové au cœur de la vallée. En face de vous la maison d'un étage à volets bleus est l'épicerie de Candido. Passez devant (vous pouvez aussi y boire un coup). Vous voyez ensuite un réservoir soutenu par quatre piliers en béton, une fontaine publique, puis sur la gauche une terrasse en ciment qui fait office de terrain de sport et de plancher de bal lors des fêtes locales (pour la petite info en contrebas se trouve l'épicerie la mieux achalandée de la vallée, chez Bronk). Deux minutes après cette terrasse le sentier se divise en deux sous un poteau électrique avec un lampadaire. Ignorez la branche de gauche qui descend et continuez à flanc en traversée.

Petit à petit le sentier rejoint le fond du vallon et se dirige vers Meio d'Espanha, que vous apercevez en face de vous, reconnaissable au toit en tuile de la maison communautaire à proximité de laquelle vous serez hébergés.

Avisez un canal d'irrigation puis un lavoir sur la droite du sentier.

Vous rejoignez enfin le lit gravillonneux du ruisseau à sec. Continuez à suivre le sentier qui monte traversant parfois le lit.

Une bonne heure après avoir passé le col du bas de la vallée vous rejoignez l'école sur la gauche et pénétrez dans le village. Vous débouchez sur la placette centrale. A droite de l'ancienne fontaine publique qui vous fait face monte raide un petit sentier pavé, prenez-le. Suivez-le en ignorant une sente qui part à droite rejoindre des maisons. Traversez tout droit un canal couvert et passez entre deux maisonnettes. Vous rejoignez un sentier plus important. Prenez-le à gauche sur quelques mètres puis prenez tout de suite un autre sentier pavé à droite qui monte à une maison rouge: Vous êtes chez Adalberto, votre hôte.

RANDONNEE 3

DE MEIO D'ESPANHA A CHÃ D'IGREJA

Rando: Traduit en français, le nom de cette étape est: "du milieu de l'Espagne au replat de l'église". Vous allez pendant la matinée continuer à suivre la côte de l'île plus ou moins loin de la mer traversant perpendiculairement plusieurs vallons et petites vallées avant de remonter jusqu'au village de Chã d'Igreja quand vous aurez rejoint la route.

Pour ce faire après le petit déjeuner pris sur la terrasse panoramique d'Adalberto prenez le sentier qui passe sous sa maison par la droite et suivez-le en traversée en direction de la mer (ne redescendez pas dans le village). Il avance à flanc, montant et descendant plusieurs fois.

Plus loin vous surplombez le vallon par lequel vous êtes arrivés la veille, puis le sentier monte pour rejoindre un collet sous un mamelon se terminant par un petit bouquet d'orgues basaltiques.

Continuez sur ce sentier. Un bon quart d'heure après ce premier petit col vous en rejoignez un second, caractérisé par une terre aux tons rouge. De là sur trois plans en face de vous vous voyez progresser votre sentier sur les crêtes successives, jusqu'au dernier plan où on le devine faire deux zig-zags sous un petit sommet.

Continuez votre randonnée en n'oubliant pas de vous extasier bruyamment sur la beauté des murets de pierre multicolores qui bordent le sentier.

Descendez tout droit pour rejoindre le fond du vallon et ignorez un sentier qui arrive par la gauche.

Environ 45 minutes après votre départ vous rejoignez le fond de cet étroit canyon. Remontez-le sur la droite sur 25 mètres puis quittez-le par la gauche pour continuer votre route.

Vous passez encore un collet au-dessus d'une maisonnette en ruine et rejoignez le dernier col avant de descendre dans la vallée de Ribeira Alta. C'est aussi l'avant dernier col de la journée. Cela fait environ une heure et demi que vous êtes partis de chez Adalberto.

Plongez dans Ribeira Alta. Le sentier descend enchaînant les virages et vous voyez clairement en face de vous par où vous allez remonter une fois atteint le lit du ruisseau.

Rejoignez le lit de graviers, obliquez légèrement sur la gauche et engagez-vous en mode montée petit plateau grand pignon sur le sentier de Chupador. On ne va pas vous mentir, vous en avez pour une bonne heure avant de basculer de l'autre côté.

Suivez toujours ce sentier. Il monte, rejoint son point haut offrant un très beau panorama puis traverse et redescend dans une vallée qui répond au doux nom de Ribeira de Inverno, "la vallée de l'hiver", abandonnée par ses habitants voilà plusieurs années pour cause de sécheresse, mais dont on distingue encore un village partiellement en ruine. Vous avez une bonne heure de descente pour rejoindre le fond de cette vallée.

Une fois cela fait, suivez-en le fond en direction du bord de mer. Vous débouchez sur une grande plage de galets où les rouleaux viennent se briser.

Plus de sentier marqué sur cette portion, suivez simplement la plage par la droite, au pied de la falaise.

Évitez de pique niquer ou de vous attarder trop longtemps au pied de la falaise pour des raisons de sécurité. Les chutes de pierres arrivent très très rarement mais si cela devait arriver on préférerait que ce soit après votre passage. Si vous voulez y faire une pause, dans ce cas mettez-vous adossés à la falaise dans une des zones légèrement surplombantes et vous serez tranquille. N'entrez pas en panique, il n'y a pas de risque particulier, c'est juste un conseil de bon sens.

En parlant de bon sens il vous en faudra un peu pour passer une zone où à marée haute et forte mer les vagues viennent lécher la falaise, coupant sporadiquement et de façon discontinue le sentier. Gardez toujours un œil sur le large quand vous êtes en bord de mer, pour évaluer la taille des vagues et prévoir leur arrivée, et ne pas vous faire surprendre par une plus grosse que les autres qui viendrait mouiller vos chaussettes. Si la mer est grosse, profitez du ressac pour passer rapidement entre deux vagues.

Parfois par très gros temps il est nécessaire d'attendre une heure ou deux que la mer baisse et se retire, mais c'est extrêmement rare. Ce passage est utilisé

quotidiennement car c'est le seul chemin d'accès pour tous les habitants de Ribeira Alta. Enfin, pas de panique là non plus, si vraiment vous ne le sentez pas attendez tranquillement au pied de la falaise, votre muletier vous donnera un coup de main.

Mais dans 99.9% des cas ce passage est une simple formalité qui rajoute juste ce qu'il faut de piquant à cette aventure dans les vallées reculées qui se termine puisque la route est maintenant à quelques centaines de mètres de vous et que vous rejoignez maintenant la partie plus accessible de l'île mais tout aussi magnifique et pleine de belles choses qui attendent le marcheur courageux que vous êtes.

Une fois ce passage derrière vous longez la côte puis arrivé au débouché de la vallée suivante rejoignez la route en coupant par la droite au niveau des arbres. Prenez là par la droite. Elle monte et passe le cimetière puis entre dans le village de Chã d'Igreja. Continuez jusqu'à l'église et avisez à sa gauche un peu derrière une maison vert clair imposante. Vous êtes chez Vla et Adilsa, vos hôtes du jour.

RANDONNEE 4

DE CHA DE IGREJA A CAIBROS (ZECA)

Randonnée:

Où que vous soyez hébergés à Cha d'Igreja rejoignez la place de l'église et la rue qui lui fait face. Lorsque vous faites face à la façade l'église, partez à gauche dans cette rue.

Rapidement elle se rétrécit et se transforme en sentier entre les deux dernières maisons du village. Sentier qui descend en zigzags dans le canyon.

Descendez, vous passez les enclos à cochon repérables à leur doux parfum puis rejoignez le lit du ruisseau.

Une fois au fond remontez le lit du canyon par la droite pendant quelques minutes.

Rapidement vous trouvez un sentier qui monte à gauche, alors qu'à cet endroit un tuyau en Plymouth noir traverse suspendu le fond du canyon. Prenez-le.

Selon votre rythme vous partez pour une première tranche de montée de 30 à 45 minutes, pendant lesquelles vous allez vous élever sur le flanc de cette vallée de Garça jusqu'à rejoindre un col qui vous ouvrira les portes de la vallée de Mocho.

Montez jusqu'à ce premier col. Vous le reconnaissez aux quelques maisonnettes qui vous entourent. Le sentier arrête de monter et vous changez de vallée. Vous passez contre une ancienne fontaine puis après une petite redescente le sentier part à l'assaut de la muraille en face de vous.

Pas de croisement, juste des zigzags qui en une bonne heure de montée vous mènent au col de Mocho. Au col, laissez Mocho derrière vous et basculez dans Ribeira Grande. Vous en avez pour à peu près 45 minutes de descente.

Vous finissez donc par rejoindre le fond de la vallée et le lit du ruisseau.

Partez à gauche vers le bas de la vallée.

Au bout de 3 minutes, avant de rejoindre la route que vous voyez proche de vous au débouché du vallon dans lequel vous vous trouvez vous apercevez sur la droite une brèche dans la roche, entre deux maisons: Prenez-la.

Vous débouchez sur la route qui remonte le fond de Ribeira Grande. A gauche elle va vers la capitale, à droite elle rejoint Cha d'Igreja.

Vous ne partez ni à droite ni à gauche. Traversez-la perpendiculairement pour prendre en face de vous la piste en terre qui rentre dans le vallon de Caibros. (Vous laissez à votre gauche le minimercado Da Graça et le Disco Labirinto).

La piste serpente dans le fond du vallon entre les lames de basalte, s'élève et au bout de 25 minutes après avoir quitté la route principale vous entrez dans le hameau de Caibros: La piste devient pavée et deux grandes maisons bleues vous font une haie d'honneur. Vous êtes rendus chez Zeca où vous passez la nuit.

Vous avez l'après midi libre. Si vous voulez, vous pouvez en profiter pour remonter le lit du vallon en direction des sources. Il y a plusieurs itinéraires, un "aventure" qui passe par un canal d'irrigation pour rejoindre une piscine naturelle du nom de "scondidin", un autre plus tranquille qui remonte au milieu des cultures, à faire en aller-retour.

RANDONNEE 5

DE CAIBROS A FIGUEIRAL CHEZ KIKA

Randonnée:

En sortant de chez Zeca, prenez la piste pour continuer à monter en direction du fond du vallon.

Soyez attentif. La piste devient rapidement une rampe en béton qui traverse le lit du ruisseau et change de rive. Tout de suite après, une piste part en épingle sur la gauche : prenez-la, ne continuez pas tout droit.

Vous montez maintenant sur cette piste qui rapidement, face à une maison prend fin et se transforme en escalier qui monte à droite.

Prenez cet escalier et montez, suivez ensuite toujours le chemin principal. Regardez votre montre, grosso modo vous en avez pour une demi heure de monté pour arriver au col et changer de versant.

Arrivé en haut vous passez le col, le sentier redescend un peu et fait face à une bifurcation. A votre droite un mur en pierre. En face de vous deux branches de sentier, une qui descend à gauche dans un vallon construit de plusieurs digues, une qui monte à droite vers le plateau.

Prenez la branche de gauche et descendez. Attention suite aux pluies de cet automne 2016 particulièrement violentes le sentier à été emporté par endroit, mais ouvrez bien l'œil, il est en grande partie intact. Sur une grande partie de la descente il passe en rive gauche puis dans la partie basse du vallon il traverse et continue en rive droite. Dans les endroits abîmés jouez aux sioux et repérez les traces de pas de ceux qui sont passés avant vous. Suivez-les.

Vous avez descendu une demi-heure dans ce vallon lorsque vous rejoignez les premières maisons de Ribeirão.

Vous rejoignez la piste carrossable et une statue d'aigle ou d'oie, dur de savoir quel oiseau cet artiste spécialisé dans la sculpture en ciment a voulu représenter. Continuez tout droit sur la piste en ouvrant bien l'œil.

Vous repérez sur la droite du chemin une statue de femme avec une bombonne de rhum sur la tête.

Vous chauffez. Deux minutes après sur la droite notez une étable au toit en chaume et juste après un sentier qui quitte la route en épingle sur la droite. Vous brûlez. Prenez ce sentier et descendez.

Il descend dans le vallon, le traverse, puis continue à gauche en balcon. Restez dessus. Avisez à votre droite une grosse masse rocheuse. Juste après ce passage, il descend à gauche pour rejoindre le fond de la vallée : Prenez ce sentier et suivez-le jusqu'à arriver à la piste en fond de vallée.

Prenez cette piste et remontez dans la vallée de Cha de Pedra. La montée commence par un raidillon pavé. Vous passez ensuite devant l'église (blanche et bleu, à gauche) puis devant une épicerie « merceria Cruz » puis devant un grand bâtiment peint en jaune crème (coopérative) sur la gauche.

Tout de suite après ce grand bâtiment jaune crème de 2 étages, prendre le petit escalier qui monte à gauche (mur tagué MPD) pour rejoindre un canal d'irrigation.

Il ne faut pas rater cet escalier mais au cas où vous vous soyez trompé continuez à être attentif aux constructions sur votre gauche, juste après, un deuxième escalier sous lequel est construit un mini bar doté d'une porte et d'une fenêtre écrit ZIBIM rejoint lui aussi ce même canal.

Engagez vous sur le canal et suivez-le par la gauche, en direction du bas de la vallée.

Marchez 5 bonnes minutes sur le canal au milieu des cultures. Evitez de chuter. Un escalier le traverse, il longe ensuite un bassin puis rejoint enfin un sentier pavé. Prenez le sentier pavé sur la droite.

Suivez pendant 10 bonnes minutes ce sentier qui petit à petit vous rapproche de la crête.

Ouvrez l'œil : vous arrivez à proximité de la crête. Le sentier en terre devient pavé et commence à descendre. Vous passez un poteau électrique à droite et le sentier se divise tout de suite en deux.

A gauche il descend et passe contre un petit point d'eau (réservoir + robinet) et rejoint le hameau (une maison en construction et une maison orange construite sur la crête).

A droite il part en montée sur 10 mètres et bascule sur l'autre versant. Prenez à droite.

Vous descendez pendant 10 bonnes minutes dans un vallon dont vous rejoignez le fond.

Traversez le fond du vallon et remontez en face sur le sentier. Rapidement il passe entre deux maisons, après lesquelles vous tournez à gauche, entre deux grands murs de pierre. Il monte ensuite raide et enfin se calme un peu en arrivant contre une chaumière à votre gauche plantée d'un bel arbre à pain. Tout de suite après, face à un hameau fleuri il se divise en deux. Prenez à gauche puis à nouveau à gauche pour descendre lorsque vous rejoignez un sentier pavé plus important.

Descendez 10 minutes sur ce sentier jusqu'à rejoindre la route après avoir longé des habitations.

Une fois que vous débouchez sur la route partez à droite et suivez là. Elle monte un peu, longe une propriété avec de grands arbres à gauche, redescend, passe contre un stade cimenté et se divise en faisant face à une grande maison de 3 étages. Prenez à droite. Elle remonte jusqu'à rejoindre une belle maison isolée et fleurie à un col où elle tourne à droite et descend dans un nouveau vallon qui est celui de Figueiral. Cela fait un peu plus de 20 minutes que vous marchez sur la route.

Continuez dessus. Elle tourne à droite et descend après la maison au col.

Alors qu'elle rejoint le lit du vallon elle fait un virage marqué à gauche et passe ensuite contre un double garage puis un triple garage à droite (un secteur très riche en garages).

Juste après ce festival de garage avisez un container à droite et un chemin qui descend à gauche.

Prenez le chemin qui descend à gauche. Il arrive tout de suite à une placette avec des bancs. Descendez tout droit en traversant la placette et prenez ensuite le premier chemin à droite après une ancienne fontaine publique. Allez tout au bout de ce chemin qui devient un étroit sentier bordé de plantes. Vous êtes à Figueiral et vous arrivez chez Kika, votre hôte du soir.

RANDONNEE 6

MONTEE XÔXO JUSQU'À RABO CURTO

Fiche technique :

Environ 1h30 de marche effective.

Dénivelé : + 400

Départ: Xôxo

Arrivée: Rabo Curto.

Vous pénétrez dans la vallée de Ribeira da Torre avec votre chauffeur. Il vous dépose à Xoxo (prononcez chocho).

Au départ de Xoxo, là où se termine le goudron, montez sur la route principale qui devient pavée quand elle s'élève à gauche du ruisseau. A votre droite vous voyez bientôt les cultures d'ignames les pieds dans l'eau. La piste fait ensuite un virage à droite : vous passez un dépôt de bouteilles de gaz orange puis une grande maison avec une plaque « Merceria Rey Gonçalves ».

Bientôt vous vous retrouvez au-dessus de cette maison puis le chemin devient un sentier. Enfin vous arrivez à un bassin, à droite du sentier. Le sentier s'y divise en deux : une branche qui monte à droite avant le bassin, une autre qui continue tout droit en le longeant. Ignorez la branche de droite et continuez tout droit. En une grosse heure de marche vous allez rejoindre le village de Rabo Curto. Vous passez l'école (à gauche) puis un petit hameau, à gauche, et un deuxième à droite, à un endroit où le sentier fait un replat. Vous continuez à monter, les virages deviennent plus serrés et enfin le sentier pénètre dans les maisons : vous êtes rendus à Rabo Curto. A votre gauche un canal longe le sentier, à votre droite les maisons en enfilades annoncent que vous entrez dans ce petit hameau de montagne.

Montez tout droit au milieu du village toujours sur le sentier principal. Vous finissez par arriver à la dernière maison, sur votre gauche. A sa droite court un canal d'irrigation.

Vous êtes rendus chez Fátima, qui y tient une petite épicerie, votre hôte pour le soir.

RANDONNEE 7

DE RIBEIRA DA TORRE A PICO DA CRUZ

Rando: Aujourd'hui vous allez rejoindre les crêtes boisées que vous voyez tout en haut là-bas au-dessus de vous si le temps est dégagé. Vous les suivrez ensuite jusqu'au Pico da Cruz où vous dormirez. Vous avez donc une bonne grosse montée qui vous attend de bon matin.

Prenez à gauche en sortant de chez Fatima. Le sentier tourne à gauche et descend. Il remonte, continue un temps à plat à proximité de pieds de café puis remonte raide (pavé) après avoir traversé une zone humide. Il fait enfin face à un mur où il se divise en deux. A gauche ça descend, à droite ça monte.

Vous prenez à droite. Jusqu'à rejoindre les crêtes, aucune question à se poser, ça ne fait que monter et il n'y a qu'un seul sentier. Un paysan énervé qui court après sa chèvre monte cette falaise en une heure. Un bon marcheur le fait en une heure et demi. Un randonneur n'ayant rien à se prouver et voulant profiter le fera plus probablement en deux heures.

Montez et rejoignez la forêt. Pensez parfois à vous retourner en chemin: c'est beau. Pour être sincère c'est même la vallée préférée de l'auteur de ces lignes, s'il fallait à tout prix établir un classement, ce qu'heureusement personne ne nous demande ce qui nous permet de les apprécier toutes.

Lorsque vous débouchez au milieu des pins le sentier devient plat et s'ouvre une clairière. En face de vous part une piste carrossable. Suivez là.

Les pins vous entourant sont des pins des Canaries, des arbres ayant la capacité à retenir dans leurs aiguilles l'humidité des nuages qui ruissèle ainsi et s'infiltre dans le sol, alimentant leurs racines et la flore alentour. Un grand sujet arrive ainsi à capturer plusieurs mètres cubes d'eau par an qui sans ça ne ferait que passer sans s'arrêter, sous forme de microscopiques gouttelettes poussées par le vent. La nature a pensé à tout.

Au bout de dix minutes, votre piste que vous aurez apprécié pour sa faible déclivité et son sol doux recouvert d'aiguilles rejoint un piste pavée. Prenez à droite sur 25 mètres puis quittez là par la gauche à la faveur d'un sentier dont le départ est évident entre deux gros blocs de pierre.

Ce sentier contourne le cratère de Cova à votre gauche. A droite une plante arbustive aux feuilles vert clair légèrement argenté est une Armoise endémique du Cap Vert, une cousine du Génépi de nos Alpes et de l'Absinthe de nos poètes. L'odeur des feuilles en est caractéristique. Elle est utilisée dans la médecine traditionnelle.

Contournez le cratère (que vous ne verrez que si le temps est clair car les crêtes sont souvent prises dans les nuages) en suivant toujours ce sentier jusqu'à ce qu'il rejoigne une route: la route de la corde, toujours.

Descendez la route de la corde en la prenant vers la gauche.

Vous passez le siège de "Areas Protegidas" puis rejoignez le hameau de Agua das Caldeiras. Sur la droite avisez une petite épicerie.

Continuez à descendre sur la route jusqu'à rejoindre une patte d'oie où la route se divise en trois avec un petit terre-plein central en forme de triangle. A gauche la piste descend dans le cratère. A droite elle descend à Porto Novo. C'est au centre que se trouve votre salut puisque la voie du milieu mène au Pico da Cruz, votre destination.

Il vous reste maintenant une grosse heure de marche à faire sur cette piste pour rejoindre le village où vous dormez.

Sur la route, ignorez un croisement à droite qui rejoint une maison, suivez toujours la piste principale.

En arrivant au village vous notez sur la gauche le dispensaire : « unidad sanitaria de base, Municipio de Paul » Un peu plus loin vous rejoignez le cœur du village. A gauche une placette sous les arbres avec des petits bancs. En face la Merceria Duarte. Tournez à droite pour rejoindre la Merceria Ramos, vous êtes rendus chez Manuela.

RANDONNEE 8

DE PICO DA CRUZ A PAUL

Rando: Ce matin reprenez la piste en sens inverse de la veille. Vous allez revenir sur vos pas pendant un petit quart d'heure avant de descendre à droite dans la vallée de Paul.

Vous quittez donc Pico da Cruz dans en direction du cratère de Cova sur la piste pavée. Au bout de 10 minutes de marche avisez un container bordeaux et rouillé à votre droite. A gauche une maison en béton.

La piste pavée descend puis remonte légèrement. Au moment où elle s'apprête à redescendre à nouveau, et au niveau d'un poteau téléphonique, environ 150 mètres après le container, un joli sentier part à droite. Prenez-le. Vous allez descendre environ une heure et demie sans avoir à vous poser de questions avant de rejoindre la vallée de Paul et les premières habitations.

En approchant de la vallée notez deux maisonnettes sur un éperon rocheux à droite du sentier au toit en paille. Ce sont les premières maisons que vous voyez près du sentier depuis que vous avez commencé à descendre.

Plus bas vous passez trois chaumières à droite du sentier dans un virage.

Enfin le sentier devient presque plat, avance droit entre deux murets et est pavé. Soyez attentifs. Il arrive face à une maison au crépi rose. Il se divise en deux à ce moment. N'allez pas tout droit, prenez à droite la portion de sentier parfaitement plate qui passe sous les caféiers.

Juste après cette portion plate, alors que la vue sur la vallée est dégagée à votre gauche le sentier se divise à nouveau en deux avec ne face de vous une chaumière. Prenez à droite.

Il longe un muret et continue à plat, toujours bordé de caféiers.

Face à une autre chaumière il fait un virage à gauche, descend et tourne à droite face à une dernière petite chaumière.

Vous voyez alors s'ouvrir un beau panorama à votre gauche sur un vallon cultivé. Votre sentier descend et se divise en deux. En face de vous il remonte, à gauche il descend en zigs zags dans le vallon. Descendez à gauche. Attention le sol dérape.

Vous descendez, passez contre une mare puis dans une zone humide et continuez en traversée au pied d'un mur de pierre;

Le sentier descend ensuite sur la gauche pour passer au pied d'une digue en pierre et béton qui barre le lit d'un petit vallon et remonte en face.

Vous arrivez alors à un croisement à l'angle d'une vieille maison que l'on devine avoir été une belle maison (reste de carreaux émaillés en façade).

A gauche le sentier descend, à droite il monte. Montez. Vous en avez pour 10 bonnes minutes de sentier pavé assez raide puis vous arrivez dans un petit hameau. Continuez tout droit sur votre sentier qui traverse le hameau en faisant un virage à gauche. Le sentier pavé se termine et vous continuez sur un sentier en terre en traversée horizontale.

Plus loin face à un grand arbre (Grevillier Robuste) le sentier descend en zigzags jusqu'à rejoindre le lit d'un ruisseau.

Suivez le lit du ruisseau par le fond en descendant un court instant avant de le quitter par la droite contre un bloc entouré de culture d'ignames (plantes à grandes feuilles).

Il remonte dans une zone plantée de goyaves et rejoint un col où affleure la terre.

Redescendez tout droit derrière le col. Assez rapidement vous pénétrez dans un petit hameau et faite face à la première maison: prenez à droite. Vous contournez par la droite une maison au crépi ocre.

Le sentier continue à descendre, avisez une grande marche dans les racines d'un arbre avec une chaumière à votre droite, très peu de temps après le hameau.

Soyez attentifs à ce point caractéristique car tout de suite après, face à un manguier au tronc entaillé de gravures et sur lequel est dessinée une flèche, le sentier se divise en deux.

Prenez à gauche. Vous passez un dragonnier (sorte de Yuca géant) et continuez en traversée sur un sentier peu marqué en direction d'une chaumière (qui vend des boissons).

Juste avant d'arriver à cette chaumière vous rejoignez un sentier principal que vous prenez par la gauche pour descendre (mais si le cœur vous en dit, allez boire un coup).

Descendez maintenant 15 minutes pour rejoindre le fond de la vallée où coule un ruisseau.

Une fois au fond de la vallée traversez perpendiculairement le ruisseau et prenez en face le sentier qui monte à droite.

Vous en avez pour 5 minutes de montée avant de rejoindre un petit col et de redescendre derrière.

Le sentier devient ensuite plat.

Au niveau d'un banc en ciment sur la droite continuez tout droit.

Il remonte légèrement puis descend en suivant une arrête.

Suivez toujours vers le bas. Il finit par rejoindre le fond d'un vallon et remonte en face.

Vous arrivez en haut de cette remontée à la route. Vous êtes rendus à Pé d'Eukalip. Une fois sur la route vous rejoignez le bord de mer en la suivant toujours vers le bas. Si vous êtes fatigués vous pouvez faire du stop ou utiliser les transports collectifs. Une fois à Vila das Pombas rejoignez l'hébergement que vous aurez repéré le matin en y laissant vos bagages.