

# BALADES LUDIQUES

## POUR PETITS ET GRANDS

**Simorre**



**Visiter,  
se balader,  
s'amuser !**



Office de Tourisme  
Coteaux Arrats Gimone  
53 Boulevard du Nord  
32200 Gimont  
Tél. : 05 62 67 77 87  
[www.tourisme-gers.com](http://www.tourisme-gers.com)

1,1 km



5 m

45 min

Temps estimé pour un enfant de 4 ans  
marchant à 1,8 km/h

# Simorre

Départ: Parking du Foirail

Prenez un crayon!

GPS: 43.449302N / 0.733738E

Niché au cœur de la campagne gersoise, Simorre est un village de caractère où patrimoine et nature se rencontrent. Son imposante église fortifiée, ses ruelles pittoresques et son ambiance paisible invitent à la découverte. En famille, partez à l'aventure à travers le village, observez les détails qui vous entourent et laissez-vous surprendre par les trésors cachés de Simorre!

## Carnet de route

Soyez vigilants avec vos enfants notamment sur les zones non piétonnes. Le parcours s'effectue sous votre entière responsabilité. La société Randoland et l'Office de Tourisme déclinent toute responsabilité en cas d'accident.

Sortez du parking du Foirail et engagez-vous dans la rue de la Mairie. Observez l'œuvre « Mmmh... » installée dans l'arbre situé au centre de la place de la Mairie ①.

Quittez la place et prenez à droite. Tournez ensuite à gauche pour passer sous la halle ②.

Engagez-vous à droite dans la rue Longue. Au bout de la rue, prenez à droite pour rejoindre la place du Maquis ③.

Une fois cette énigme résolue, continuez de découvrir la rue Paul Saint Martin, en descendant à droite. Une fois arrivé au croisement, avant

la rue des Arènes, tournez à gauche en direction du lavoir, au bord de la rivière ④.

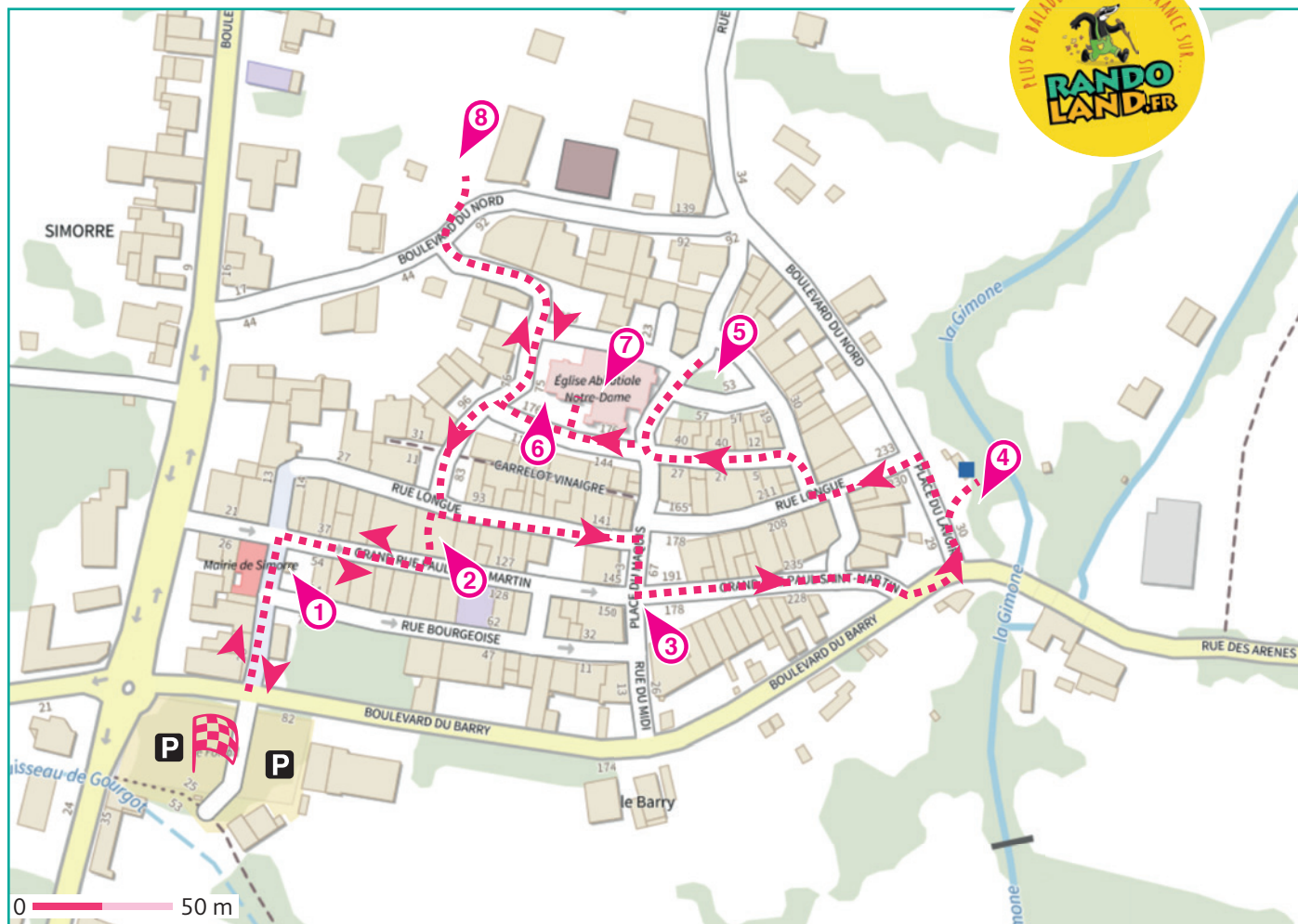
Revenez dans la rue Longue en direction de l'église. Prenez la première rue à droite (rue du Couvent), puis tournez à gauche dans la rue Saint Cérats. Au bout de la rue, tournez à droite pour rejoindre la place du Couvent ⑤.

Observez l'extérieur de l'église ⑥. Entrez dans l'église ⑦. Si celle-ci est fermée ou si une cérémonie vous empêche d'y accéder, la réponse à cette énigme est indiquée sous le plan de cette page.

Sortez de l'église et partez à droite, puis quittez la place par la gauche. Traversez la rue avec prudence. Cherchez la fresque et les mastodontes derrière le portail du parc du Musée Paysan d'Émile ⑧.

Faites demi-tour et revenez prudemment jusqu'à l'église. Passez devant les n°s de rue 90 et 96 et tournez à gauche pour rejoindre la halle. Prenez ensuite à droite, puis tournez à gauche sur la place de la Mairie pour retourner au parking.

Fin de la balade!



© Randoland 2026 - © IGN 2026

Réponses à l'indice 6 : Pour les 4/6 ans, le personnage de droite tient un livre. Pour les 7/9 ans, le blason 22 est le bon. Pour les + de 10 ans, la cloche de 400 kg émet la note La3.



Lors d'une fouille à Simorre, l'Inspecteur Rando a découvert une vertèbre vieille de plusieurs millions d'années. Très curieux, il cherche à savoir à quel animal préhistorique elle appartenait. Mais, parmi les géants qui peuplaient la région pendant la période du Miocène, difficile de retrouver le bon!

Aide-le à identifier celui qui a perdu cette vertèbre. Des indices sont à découvrir tout au long de ta balade. Utilise les informations fournies sur la page suivante pour retrouver le géant recherché. À la fin de ta balade, rends-toi à l'Office de Tourisme pour vérifier ta réponse. Tu peux aussi la vérifier sur le site [randoland.fr](http://randoland.fr) et gagner des points bonus!



### À DÉCOUVRIR DANS LE PARC À CÔTÉ DU MUSÉE PAYSAN D'ÉMILE

*3 mastodontes se trouvent à côté du Musée Paysan d'Émile. Ces mastodontes étaient à Simorre il y a 15 millions d'années. Des ossements ont été trouvés sur la commune, faisant de Simorre le centre mondial de la paléontologie. Le Parcours des Mastodontes relate cette histoire.*





## 1 L'œuvre « Mmmmh...! »

Lève la tête et observe le tronc de l'arbre. Quel objet insolite y est planté ?

À chaque étape, tu découvriras une nouvelle caractéristique. Elle te permettra d'éliminer le ou les animaux préhistoriques qui ne lui correspondent pas. À la fin, il n'en restera plus qu'un : celui que tu cherches ! Pour cette étape, découvre la couleur de sa tête.



## 2 La halle

Observe la fresque. De quel instrument joue le garçon dans le cœur du tournesol ?



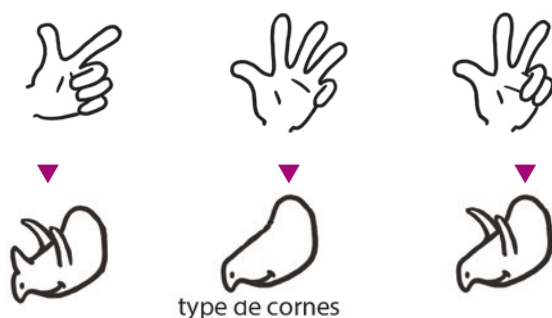
## 3 La place du Maquis de Meilhan

Assieds-toi sur le banc au centre du rond végétalisé de la place. Retourne-toi ! De quelle couleur sont les volets au-dessus du petit balcon ?



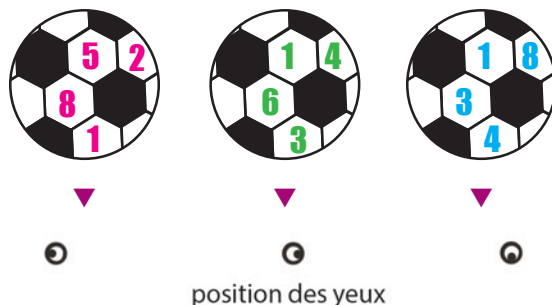
## 4 Le lavoir

Le bassin de ce lavoir est séparé en combien de parties ?



## 5 La place du Couvent

Une année est inscrite au-dessus de la porte du n° 19. Quel ballon contient les mêmes chiffres ?



## 6 L'extérieur de l'église

Quelle porte appartient à cette église ? Regarde bien partout !



## 7 L'intérieur de l'église

Observe le vitrail face à la porte d'entrée de l'église. Que tient le personnage de droite dans une de ses mains ?



## 8 Les mastodontes

À quel animal ressemble le plus une des sculptures installées dans le jardin ?





# Simorre

## LES GARGOUILLES DE SIMORRE

**D**epuis des siècles, les dix gargouilles de l'église veillent sur Simorre. Selon une ancienne légende, elles protègent le village grâce à une formule magique transmise de génération en génération.

Mais avec le temps, cette formule a été oubliée... Les gargouilles sont toujours là, mais leur pouvoir de protection s'est affaibli.

**Parcourez le village et trouvez des indices à chaque étape. Chacun d'entre eux vous permettra de découvrir une ou plusieurs lettres de la formule magique.**

**Lorsque vous aurez reconstitué la formule, prononcez-la devant les gargouilles. Elles retrouveront ainsi leur pouvoir et pourront, une nouvelle fois, veiller sur Simorre.**

**À vous de jouer !**



© Sand Bourgade

À chaque point indice, lis bien les indications de la page suivante et reporte tes réponses sur la grille de bas de page. Tu disposes du plan ci-dessous. À l'emplacement des pastilles numérotées, lis les indications qui te permettront de résoudre l'énigme principale.

À la fin de ta balade, tu pourras vérifier ta réponse à l'Office de Tourisme. Tu peux aussi la vérifier sur [www.randoland.fr](http://www.randoland.fr) pour gagner des points bonus !





La formule magique a été dispersée dans Simorre !  
À chaque étape, résous l'énigme et reporte ta réponse dans la grille. Les cases colorées te révéleront les mots oubliés.

## 1 L'œuvre « Mmmmh...! »

La quête commence ! Un imposant objet est planté dans le tronc de l'arbre.

Retrouve son nom et note-le dans la grille.

## 2 La halle

Un nouvel indice se cache sur la fresque. Repère l'animal qui joue de la trompette. De quel animal s'agit-il ?

Reporte ta réponse dans la grille.

## 3 La place du Maquis de Meilhan

Trois témoins, une seule vérité ! Nathanaël, Séraphine et Mathilde décrivent la vue... mais un seul a bien observé. Qui dit vrai ?

**SOLEN** : à droite de l'église on voit une façade avec une grande galerie sous le toit autrefois utilisée pour faire sécher la laine, le lin ou les grains.

**AMBRE** : C'est faux ! il n'y a pas de galeries sous les toits, elles sont au rez-de-chaussée !

**JULES** : Le château est juste au centre !

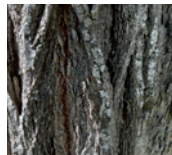
Reporte, dans la grille, le prénom de celui qui a fait la bonne proposition.

## 4 Le lavoir

Mission écorce ! Repère l'arbre situé entre les deux tables. Parmi les trois écorces proposées, laquelle lui appartient ?



BOULEAU



ACACIA



PRUNIER

Reporte les trois premières lettres de son espèce dans la grille.

## 5 La place du Couvent

Un message codé t'attend ! Le linteau du n° 59 cache un mot mystérieux. Utilise le code ci-dessous pour le déchiffrer.



A



B



O



R



V

Note le mot découvert dans la grille.

## 6 L'extérieur de l'église

Les gargouilles te mettent à l'épreuve ! Place-toi devant l'entrée principale et compte tous les créneaux de la façade, sans oublier ceux au-dessus de la porte. Dans quelle suite logique peux-tu noter ta réponse.



Reporte le mot qui lui est associé dans la grille.

## 7 L'intérieur de l'église

Un ancien blason cache le prochain indice. Retrouve le vitrail de Saint Cérase (ou Cérats) et observe, dans le soubassement de ce dernier, les armoiries de l'abbé de Simorre. Quel blason leur ressemble le plus ?



20



21



22

Remplace le chiffre inscrit sous le bon blason par la lettre de l'alphabet qui lui correspond.

Ex. : 1 → A ; 2 → B ; 3 → C etc.

Reporte la lettre trouvée dans la grille.

## 8 Les mastodontes

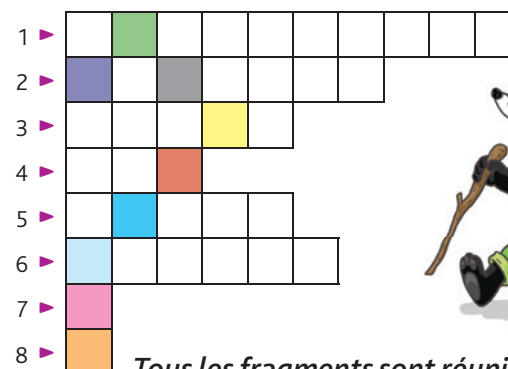
Dernier indice ! Observe la fresque des mastodontes. D'un côté s'étend une forêt... quel paysage vois-tu de l'autre ?

une PRAIRIE, une MONTAGNE, un FLEUVE,  
un DÉSERT ou un OCÉAN ?

Écris l'initiale du mot découvert dans la grille.

### Grille réponse

Circuit n°3243301M



Tous les fragments sont réunis !

Remets les lettres colorées dans le bon ordre pour reconstituer la formule magique oubliée.

Ta réponse :





# Simorre

## QUI A RÉVEILLÉ LES GÉANTS DU MIOCÈNE ?

Il y a 15 millions d'années, la région de Simorre était très différente d'aujourd'hui. À la place des collines, s'étendaient des marécages où vivaient d'impressionnants animaux, dont plusieurs espèces de mastodontes. Au fil des années, des fossiles découverts sur la commune ont attiré des paléontologues du monde entier. Aujourd'hui encore, Simorre est considérée comme un site majeur pour l'étude des animaux du Miocène.

Pour faire revivre ce passé fascinant, trois reconstitutions grandeur nature ont été installées dans le parc du Musée Paysan d'Émile. Mais qui est l'artiste capable de transformer quelques ossements en animaux plus vrais que nature ?

**Neuf sculpteurs animaliers revendiquent la création de ces géants. Un seul en est l'auteur.**

Au fil de votre enquête, observez attentivement les monuments et les curiosités de Simorre. Chaque étape vous permettra d'éliminer un sculpteur ou une sculptrice. À la fin du parcours, il ne restera plus qu'un seul nom : celui du véritable créateur des Géants du Miocène.

© Office de Tourisme Coteaux Arrats Gimone

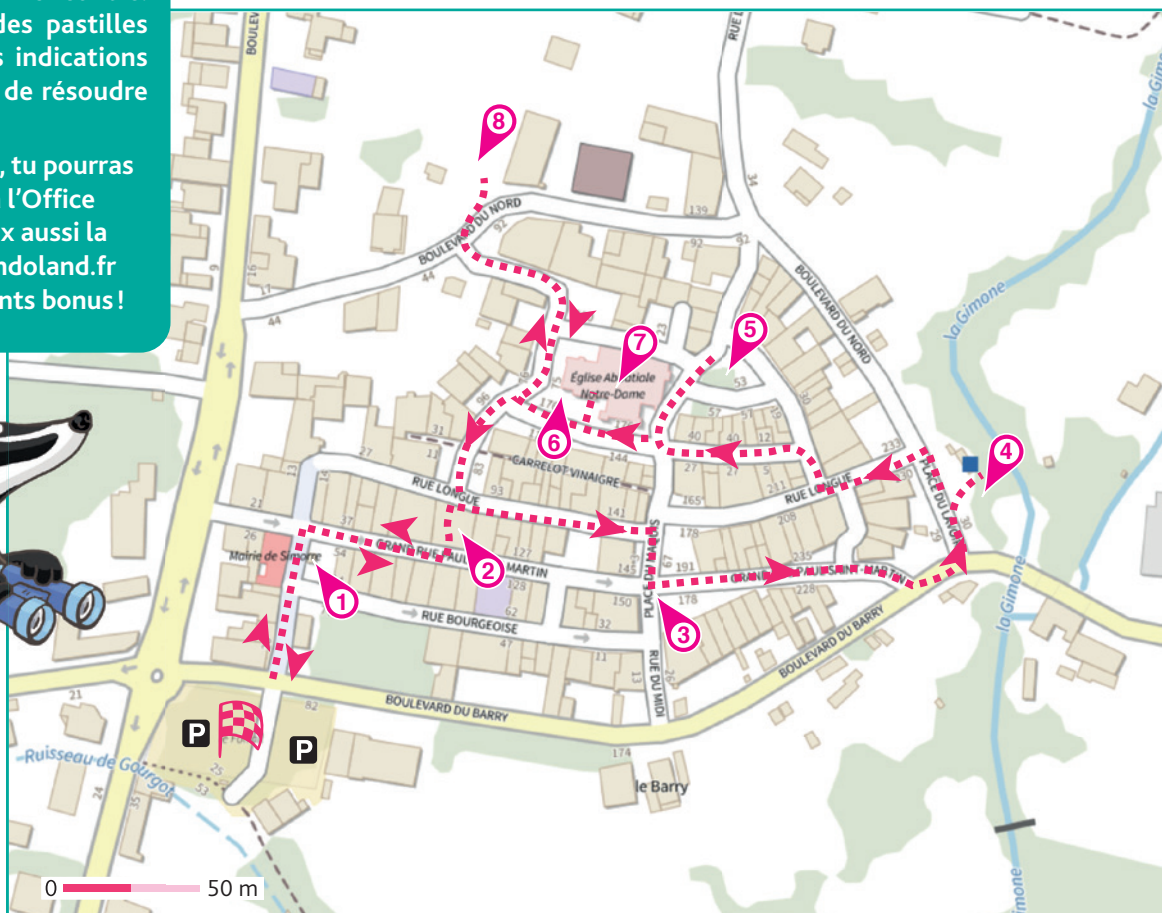


## Liste des sculpteurs animaliers

- 1 Marie-Louise SORBAC, née en 1959 à Buenos Aires, Argentine
- 2 Judith DEVAUX, née en 1970 à Chateaudun, France
- 3 Roch VANDROMME, né en 1953 à Dunkerque, France
- 4 Valerie CHAUSSONNET, née en 1960 à Paris, France
- 5 Emmanuel JANSSENS CASTEELS, né en 1963 en Belgique
- 6 Michel BASSOMPIERRE, né en 1948 à Paris, France
- 7 Hugh LASSEN, né en 1976 à Édimbourg, Écosse
- 8 Mick DOELLINGER, né en 1970 en Allemagne
- 9 Jessica KAY BODNER, née en 1972 à Chicago, États-Unis

Tu disposes du plan ci-contre. À l'emplacement des pastilles numérotées, lis les indications qui te permettront de résoudre l'énigme principale.

À la fin de ta balade, tu pourras vérifier ta réponse à l'Office de Tourisme. Tu peux aussi la vérifier sur [www.randoland.fr](http://www.randoland.fr) pour gagner des points bonus !





À chaque étape, mène tes investigations et relève les indices. Ils te permettront d'éliminer les sculpteurs un à un et d'identifier le véritable sculpteur des Géants du Miocène.

## 1 L'œuvre « Mmmmh...! »

Premier indice ! Repère le panneau présentant l'œuvre accrochée à une branche. En quelle année a-t-elle été installée ?

*Écarte de la liste le sculpteur qui avait 57 ans cette année-là.*

## 2 La halle

Poursuis l'enquête sous la halle. Sur le troisième pilier côté nord, repère le mètre étalon. Combien de clous le fixent au pilier ?

*Une seule des années de naissances se termine par ce chiffre. Ce n'est pas celle du sculpteur recherché. Tu peux le rayer de la liste.*

### LE SAIS-TU ?

Autrefois, les mesures variaient d'un lieu à l'autre. Pour éviter les erreurs ou les tricheries, la commune fit installer ici un mètre étalon, une mesure de référence exactement longue d'un mètre. Les marchands pouvaient ainsi vérifier et ajuster leurs propres instruments de mesure : c'est ce qu'on appelle étalonner.

## 3 La place du Maquis de Meilhan

Un détail de façade va faire tomber un suspect ! Depuis le banc au centre de la place, observe la façade à colombages à gauche de l'église. Quel motif lui correspond ?



ARGENTINE



BELGE



AMÉRICAINE

*Le sculpteur recherché n'a pas la nationalité indiquée sous le bon motif. Écarte-le de la liste.*

## 4 Le lavoir

Mission identification ! Repère l'arbre situé après les tables, du côté opposé au lavoir. Quelle écorce lui ressemble ?

érable



B

palmier



C

peuplier



D

*La ville de naissance du sculpteur recherché ne commence pas par la lettre associée à la bonne écorce. Un nouveau sculpteur peut être éliminé.*

## 5 La place du Couvent

Trois témoins, une seule vérité ! Édith, Zadok et Éric décrivent la place... mais leurs paroles ont été brouillées. Remets leurs phrases dans l'ordre et découvre qui dit faux.

**ÉDITH** : place cette sur rosiers de entourés quatre dont platanes cinq compté J'ai

**ZADOK** : grains les ou lin le, laine la sécher faire pour utilisées autrefois toit le sous ouvertures grandes de : mirandes des ont place la entourent qui maisons Plusieurs

**ÉRIC** : colombages à sont place la encadrent qui maisons des façades les Toutes

*Élimine le sculpteur dont le prénom rime avec celui du témoin le moins fiable.*

### UN PEU D'AIDE

Normalement on lit de gauche à droite... normalement !

## 6 L'extérieur de l'église

Un ancien témoignage pourrait faire avancer l'enquête. Près de la croix, retrouve le panneau d'information. Quel jeune inspecteur fit construire un parapet crénelé en haut des murs ? Sachant qu'une consonne vaut - 1 et une voyelle +11, calcule la valeur de son prénom et de son nom.

**Ex. : Jean Le Beau = 4 consonnes et 6 voyelles**  
 $= (6 \times 11) - (4 \times 1) = 66 - 4 = 62$

*Calcule la valeur de ses prénom et nom puis élimine le sculpteur dont l'année de naissance se termine par ce résultat.*

## 7 L'intérieur de l'église

Un indice sonore se cache dans l'église. Retrouve le panneau consacré au clocher. La cloche de 400 kg correspond à quelle note ?

*Élimine de la liste le sculpteur dont la pastille numérotée correspond au numéro de la note.*

## 8 Les mastodontes

Dernière confrontation ! Observe les mastodontes les plus présents dans le parc. À quel animal actuel te font-ils le plus penser ?

*S'ils évoquent des hippopotames, élimine le dernier homme en lice. S'ils ressemblent à des éléphants, élimine la dernière femme.*

### Circuit n° 3243301G

**Le dossier est presque bouclé ! Un seul nom doit désormais rester sur ta liste. Qui a réellement sculpté les Géants du Miocène ?**

**Ta réponse :** .....

# L'aventure continue !

## Bravo, jeune explorateur !

Tu as résolu les énigmes de Randoland ? Félicitations ! Mais ton aventure ne s'arrête pas ici...

Les Coteaux Arrats Gimone regorgent encore de trésors à découvrir. Entre nature, art, jeux, balades et loisirs, de nouvelles missions t'attendent. Enfile à nouveau ton chapeau d'explorateur et pars en famille à la découverte de notre territoire !

**Quelle sera ta prochaine mission ?** N'oublie pas de cocher les cases une fois la mission terminée !

### Mission 1 : Dénicher des oeuvres insolites

Munis-toi du livret dédié et pars en famille à la recherche des œuvres de Land Art et de Street Art disséminées sur le territoire. Certaines se cachent au détour d'un chemin, d'autres habillent les murs des villages ou se fondent dans le paysage. Ouvre grand les yeux, prends le temps d'observer chaque détail !



Duck Face à Gimont

*J'ai percé les secrets des oeuvres*



### Mission 2 : Dessiner comme un artiste !

Sur le Sentier dessin du Kazé, chaque étape est une invitation à observer la nature avant de la dessiner. Peu importe ton niveau : ici, le plus important est de se poser et de laisser parler ton imagination. Une balade créative à partager en famille. N'oublie pas de prendre un carnet, un crayon à papier, une gomme et un stylo.



Pause 1 du Sentier dessin du Kazé à Saint-Elix-d'Astarac

*J'ai dessiné le Kazé*



### Mission 3 : Apprendre à observer !

Sur le Sentier à p'Art, l'art se cache là où on ne l'attend pas ! Au fil de la promenade, ouvre bien les yeux pour repérer les œuvres qui ponctuent le parcours. Certaines surprennent, d'autres amusent ou interrogent... Toutes invitent à regarder la nature avec un œil nouveau. Une balade originale où tu pourras laisser libre cours à ton imagination.



Cycloraptosaurus du Sentier à p'Art à Simorre

*J'ai trouvé toutes les sculptures*



### Mission 4 : Devenir chasseur de trésors !

Les trésors existent... mais ils sont bien cachés ! Grâce à un smartphone et l'application dédiée, pars à la recherche des géocaches dissimulées dans les villages et les paysages des Coteaux Arrats Gimone. Observe ton environnement, suis les indices et fais preuve d'esprit d'équipe pour atteindre ton objectif. Une activité idéale pour les explorateurs de tous les âges !



Sentier de Géocaching® au départ d'Aurimont

*J'ai terminé la boucle d'Aurimont*



## Mission 5 : Reconnaître les animaux et les plantes !

Tout au long du parcours des panneaux t'aideront à reconnaître les animaux et les plantes qui vivent autour de toi. Poissons, oiseaux, mammifères, insectes... la nature n'aura bientôt plus de secrets pour toi ! Et si besoin de faire une pause bien méritée, une table de pique-nique t'attend en chemin.



Parcours de découverte de la faune et la flore à Simorre

*Je connais les animaux qui vivent ici*



## Mission 6 : Découvrir le passé !

Pousse la porte du Musée Paysan d'Émile et plonge dans le quotidien des familles d'autrefois. Outils agricoles, objets de la vie quotidienne, anciens métiers et savoir-faire racontent une époque où tout se faisait autrement. En parcourant les différentes salles, tu découvriras comment ils vivaient et leurs nombreuses inventions. Il y a même un rallye qui t'attend.



Musée du Paysan d'Émile à Simorre

*J'ai mon diplôme du Parfait Gascon*



## Mission 7 : Profiter !

Après toutes ces aventures, il est temps de faire une pause ! Direction la base de loisirs de Saramon. Baignade, toboggans, jeux d'eau... tout est réuni pour passer un super moment en famille. Et s'il te reste encore de l'énergie, embarque pour une balade en pédalo ou en kayak ! La base de loisirs est ouverte uniquement en juillet et en août.



Base de loisirs de Saramon

**Dessine ton endroit préféré.**

*J'ai testé les deux toboggans*



Que de missions à faire !  
Tu vas devenir un vrai  
aventurier !



Pour avoir plus de renseignements sur ces activités ou pour trouver d'autres activités à faire en famille scanne le QR Code.