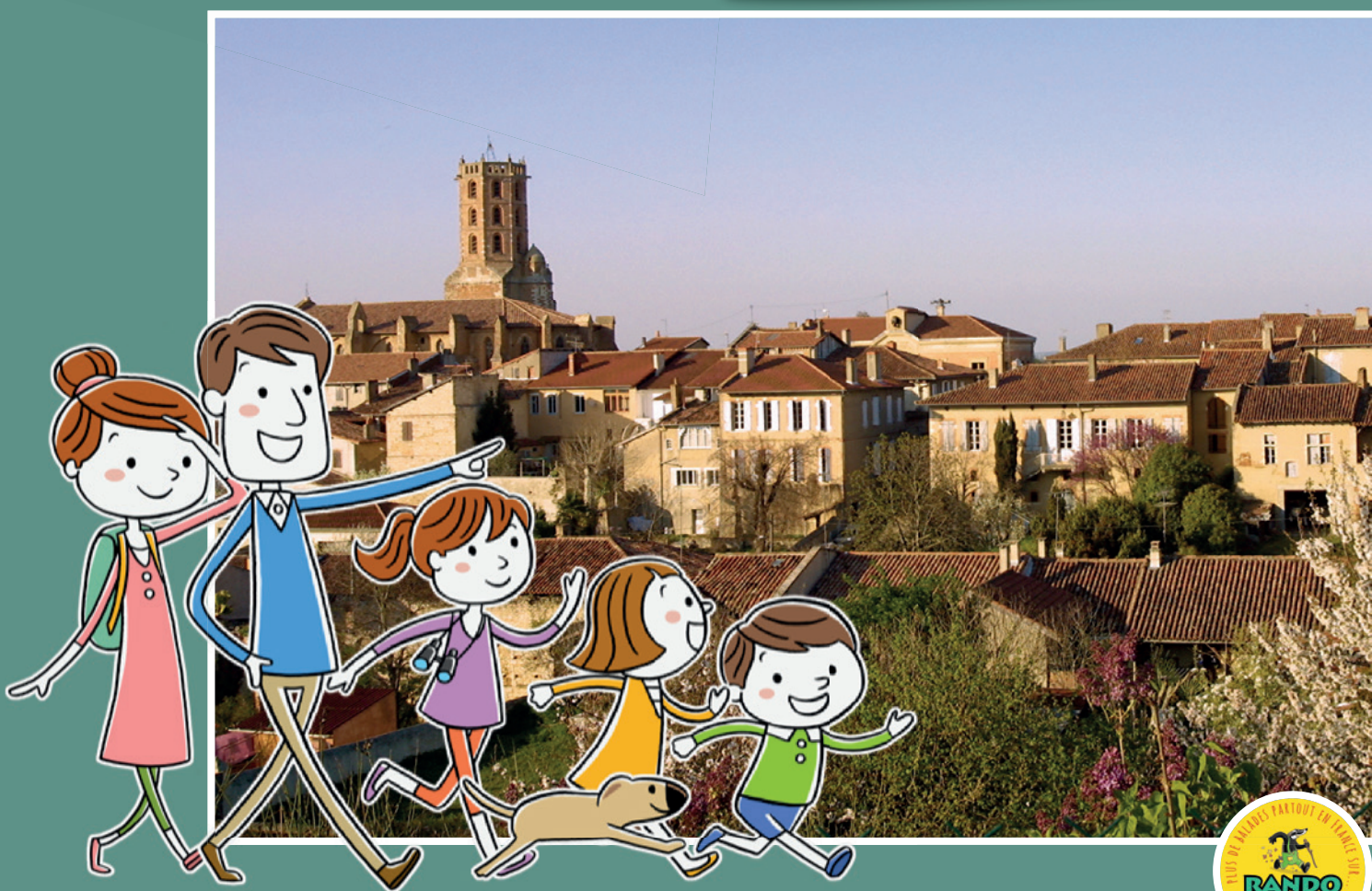


BALADES LUDIQUES

POUR PETITS ET GRANDS

Gimont



**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

Ce matin, c'est l'agitation à Gimont ! Gaston le canard, la mascotte de la cité, s'est échappé et a rejoint ses copains dans l'enclos. Il faut vite le retrouver !

Observe bien le dessin ci-dessous et utilise les indices de la page suivante pour retrouver Gaston. À chaque étape de la balade, tu vas découvrir ce que porte un canard. Tu pourras alors barrer le canard qui correspond à l'indice.

Petit à petit, il n'en restera plus qu'un : Gaston, la mascotte du marché !

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 et gagner des points bonus !



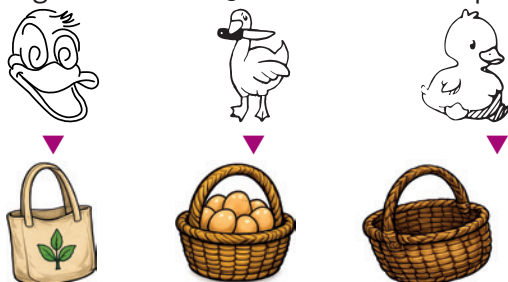
Circuit n°3214701P

TA RÉPONSE



1 La fresque murale

Cherche le personnage de la fresque avec un tatouage sur la main. Quel dessin lui correspond ?



Tu vas découvrir, à chaque étape, ce que porte un canard. Cela te permettra de l'éliminer. À la fin, il n'en restera qu'un : la mascotte de Gimont !

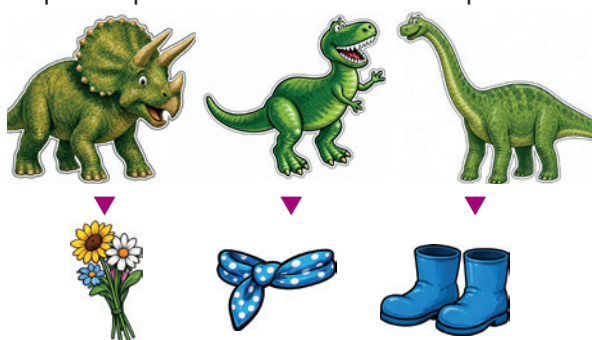
2 La halle centrale

Plusieurs piliers de la halle sont gravés de trois années en hauteur. Cherche en un. Quel nuage de chiffres ne contient aucun des chiffres gravés ?



3 La fresque du porche

Cherche le petit dinosaure présent dans cette fresque. Lequel lui ressemble beaucoup ?



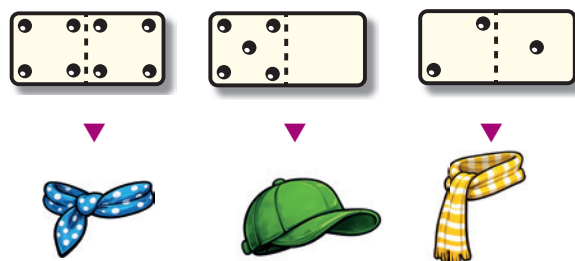
4 L'intérieur de l'église

Demande à un grand de te montrer la statue fixée au mur, à gauche de la chaire (plateforme sur laquelle montait le prêtre par un petit escalier pour parler à tous). Que tient-elle dans une main ?



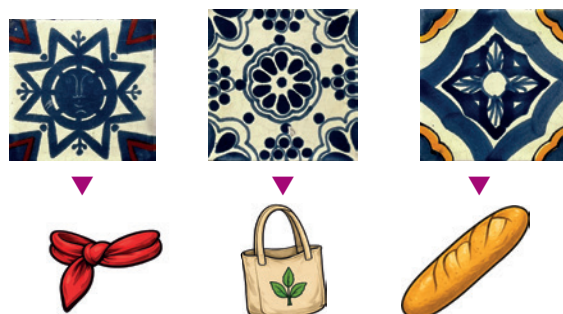
5 L'extérieur de l'église

Place-toi à l'extérieur, devant l'entrée de l'église. Compte les anges qui touchent le personnage debout au centre de la scène. Quel domino correspond à ta réponse ?



6 La place Saint-Éloi

Cherche le n° 6 de la place et observe les carreaux en céramique fixés au mur. Quel carreau se trouve au-dessus des deux autres ?



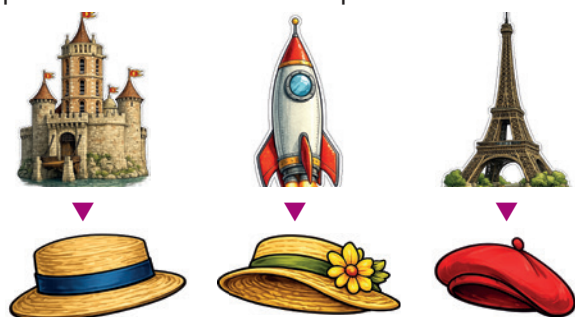
7 Armagnac Black Ezra

Observe la vue imprenable d'ici et la très jolie fresque. Sur cette dernière, que tient la femme ?



8 L'esplanade des Capucins

Si tu avais vécu ici il y a très longtemps, qu'aurais-tu vu sur cette esplanade ?





LE CARNET PERDU DE L'ARCHITECTE

En visitant le grenier de l'ancienne mairie, Gaston découvre un vieux carnet ayant appartenu à l'un des premiers architectes de Gimont. Certaines pages ont disparu, mais une phrase est encore lisible :

« Celui qui observera attentivement la ville découvrira ce que nous voulions construire. »

Pour retrouver le sens de ce message, Gaston demande l'aide de l'inspecteur Rando.

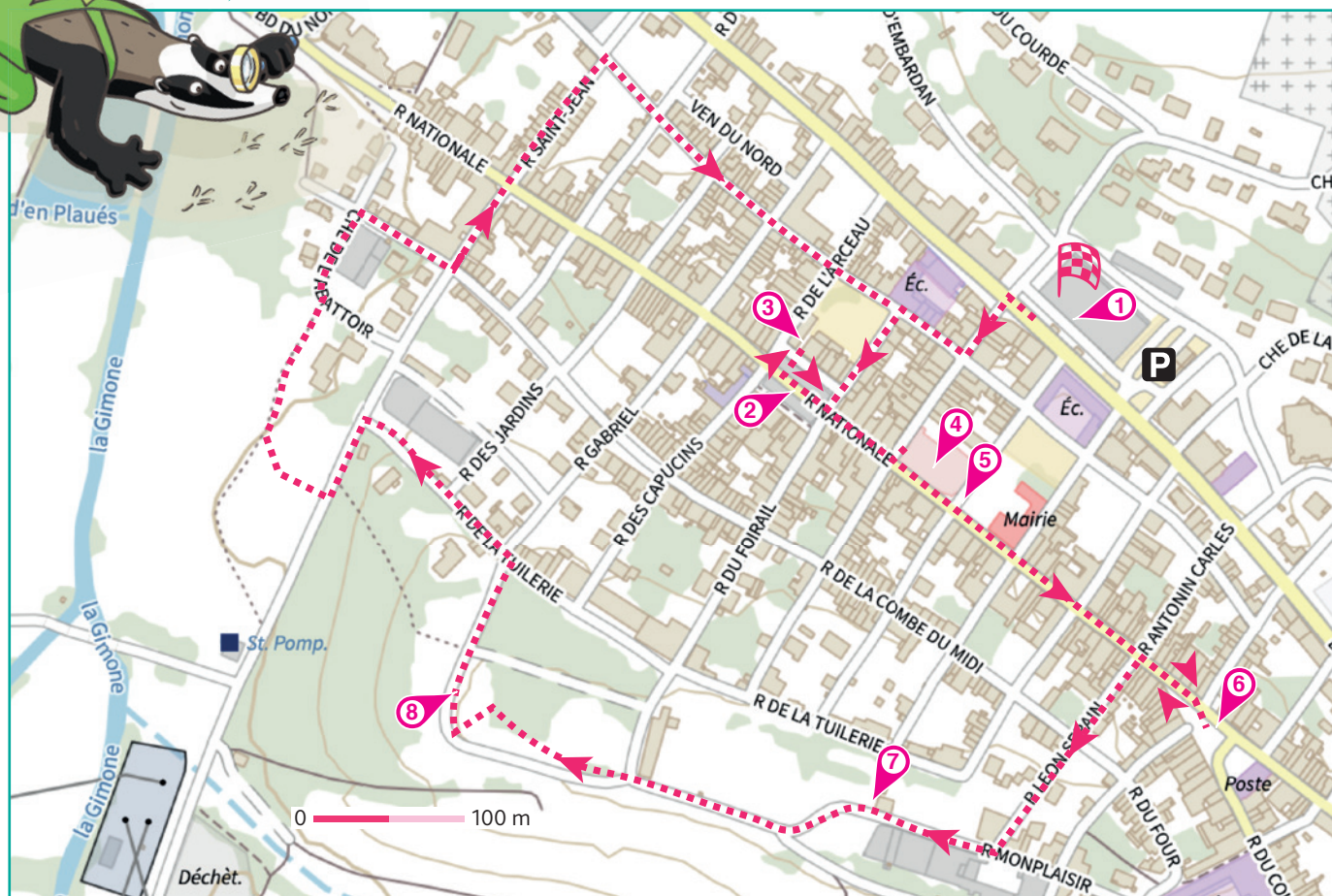
Monuments anciens, détails surprenants, places et bâtiments... chaque observation permettra de récolter un indice. Une fois réunis, ils révéleront le grand projet imaginé par les fondateurs de Gimont.



© Arnaud Späni

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 pour gagner des points bonus !





Pour toutes les activités de cette fiche, reporte dans la grille de bas de page les réponses trouvées en face des nombres correspondants.

1 La fresque murale

L'inspecteur Rando pense que le personnage debout de la fresque cache un premier indice.

Observe bien son étrange masque en forme de bec de canard. Des objets en papier en sortent. De quoi s'agit-il ?

des

--	--	--	--	--	--

Prends les 2 lettres des cases bleues et reporte-les dans la grille.

2 La halle centrale

Le carnet de l'architecte indique qu'un détail de la halle permet d'avancer dans l'enquête.

Qui a observé correctement le bâtiment ?

ANOUK : Tous les piliers sont ronds.

LEILA : Je compte 28 piliers au total.

MARCO : Chaque pilier est gravé de 3 dates.

Note le prénom de la personne qui a raison dans la grille.

3 La fresque du porche

Un indice est caché dans la fresque.

Le peintre se prénomme Stéphane. Retrouve son nom de famille.

Range ensuite les lettres de ta réponse dans l'ordre alphabétique.

Ex. : INDICE → CDEIIN

Note ta réponse dans la grille.

4 L'intérieur de l'église

L'inspecteur Rando a besoin de toi pour identifier un objet important.

Cherche la statue fixée au mur, à droite de la chaire (plateforme sur laquelle montait le prêtre par un petit escalier pour parler à tous).

Que tient-elle dans une main ?



BOBBY



AMINA



FÉLIX

Choisis le bon dessin puis note le prénom inscrit dessous dans la grille.

5 L'extérieur de l'église

Derrière l'église, une date gravée sur le socle de la Madone pourrait cacher un nouvel indice.

Quel mois correspond au 9 ?

Note ta réponse dans la grille.

6 La place Saint-Éloi

Avant, sur cette place, dans le bâtiment de l'actuelle Poste, il y avait une halle. Lis les indications sur la halle. Choisis ensuite l'image lui correspondant. Tu obtiendras ainsi un indice !



VLADIMIR



STANISLAS



VALENTINE

Inscris le prénom noté sous le bon dessin dans la grille.

7 Armagnac Black Ezra

Un indice se cache dans l'année notée au-dessus de la porte. Ajoute tous les chiffres qui la composent entre eux.

Ex. : 1920 → 1 + 9 + 2 + 0 = 12.

Remplace ta réponse 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 L'esplanade des Capucins

Cherche l'intrus ! Parmi ces éléments, lequel n'a jamais été présent sur l'Esplanade ?

Un CHÂTEAU, des MARCHÉS, un AÉROPORT ou des FOIRES ?

Reporte la première lettre de ta réponse dans la grille.

Grille réponse

Circuit n°3214701M

1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									

Remets en ordre les caractères des cases colorées pour trouver le grand projet des fondateurs de Gimont.

Ta réponse:

--	--	--	--	--

 une

--	--	--	--	--	--	--



UN COMLOT CONTRE LA BASTIDE ?

En 1266, les moines de l'abbaye de Planselve et le comte de Toulouse décident de créer une nouvelle ville : Gimont. Leur projet est ambitieux. Ils veulent attirer de nouveaux habitants, développer le commerce et faire prospérer cette partie du Gers.

Mais tout le monde n'accueille pas cette idée avec enthousiasme. Certains craignent de perdre des terres, des revenus ou même des habitants au profit de cette future ville.

Des siècles plus tard, Gaston le canard découvre dans les archives de Gimont un étrange document mentionnant plusieurs personnes qui auraient eu de bonnes raisons de s'opposer à la création de la bastide. Intrigué, il demande l'aide de l'inspecteur Rando, spécialiste des mystères historiques. Ensemble, ils décident de rouvrir cette vieille affaire.

À chaque étape, tu récolteras un indice permettant d'écarter un suspect. Observe attentivement les monuments et les détails du patrimoine pour aider Gaston et l'inspecteur Rando à démêler cette énigme. À la fin du parcours, un seul suspect restera en lice. Parviendras-tu à découvrir qui avait le plus intérêt à empêcher la naissance de Gimont ?

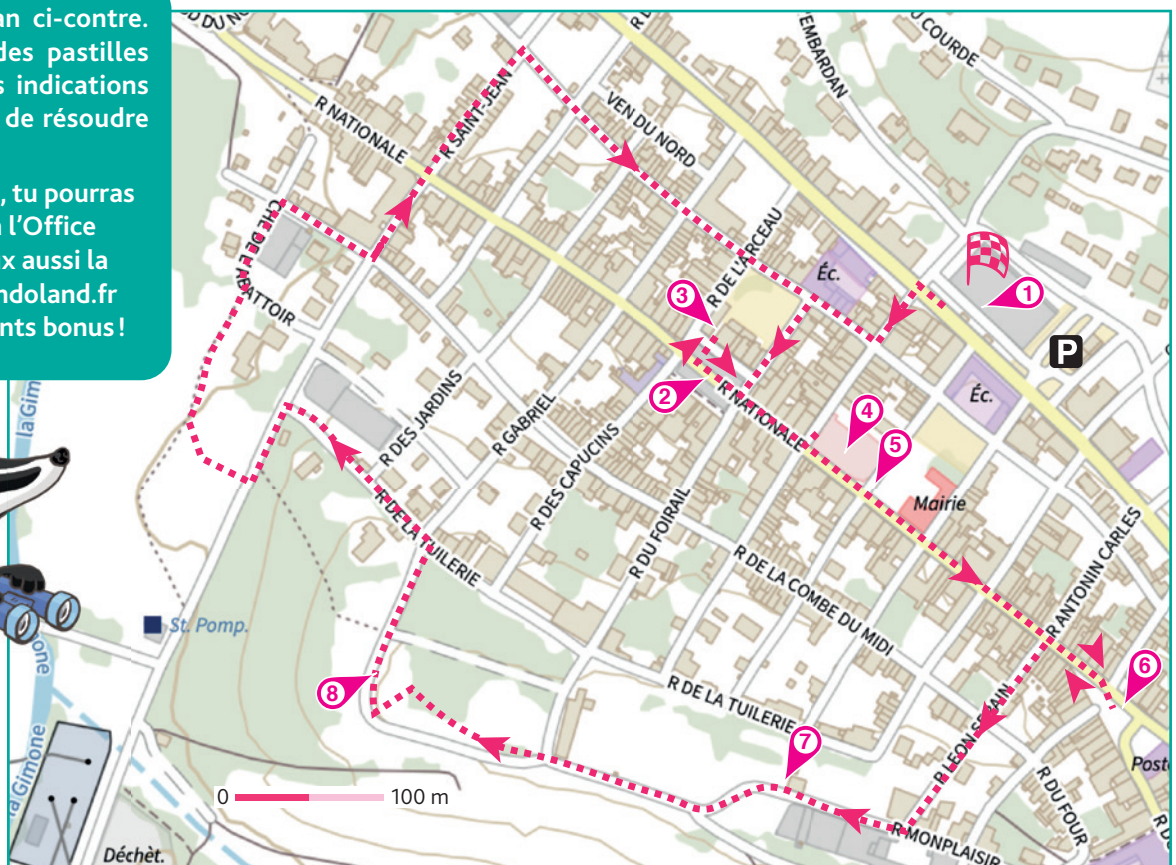


LISTE DE SUSPECTS

- 1 **ARNAUD le châtelain voisin**, seigneur d'un château voisin.
- 2 **GASTON le péager**, perçoit un droit de passage sur une route voisine.
- 3 **ÉLIO l'aubergiste**, tient une auberge sur une route voisine.
- 4 **HUGUES le propriétaire terrien**, notable local.
- 5 **MARTIN le marchand**, vend ses produits de foire en foire.
- 6 **PIERRE le maçon**, artisan réputé de la région.
- 7 **ÉRIC le charpentier**, constructeur de halles et de maisons.
- 8 **LOUIS le sergent**, responsable de la sécurité du secteur.
- 9 **RAYMOND le meunier**, possède un moulin fréquenté par les habitants.

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 pour gagner des points bonus !





Lors du passage devant chacun des indices lis attentivement les indications fournies. Elles te permettront de résoudre l'énigme posée au verso de cette page.

1 La fresque murale

Le premier indice est caché dans le nom de l'artiste à l'origine de cette fresque.

Barre de la liste le suspect dont le prénom rime avec ta réponse. Il n'a pas de mobile !

2 La halle centrale

Seule l'année la plus ancienne gravée au sommet d'un pilier de la halle te permettra de déduire un indice.

Additionne tous les chiffres qui la composent.

Ex. : 2020 = 2 + 0 + 2 + 0 = 4

Tu viens de découvrir un chiffre. Ce n'est pas celui de la pastille numérotée d'un suspect de la liste, raye-la !

3 La fresque du porche

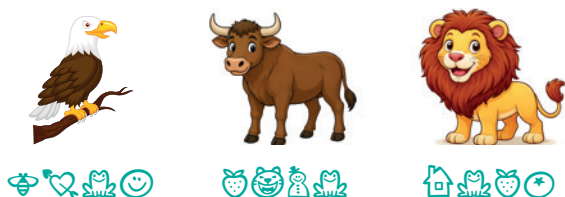
L'artiste a dissimulé un indice dans cette fresque : cherche les trois lettres inscrites sur un blason.

Toutes ces lettres sont présentes dans le prénom d'un suspect de la liste. Il a soutenu la création de la bastide. Tu peux l'innocenter !

4 L'intérieur de l'église

Une sculpture pourrait faire basculer l'enquête. Observe la chaire de l'église (plateforme sur laquelle montait le prêtre par un petit escalier pour parler à tous).

Quel animal est sculpté au plus proche du mur, du côté de la statue tenant une clé ?



Trouve le bon animal, puis décode le mot inscrit en dessous grâce au tableau.

B	E	L	O	R	S	T	V

Ce mot révèle la couleur de la pastille d'un suspect que tu peux éliminer.

5 L'extérieur de l'église

Observe bien la scène sculptée au-dessus de la porte d'entrée de l'église. Complète les deux phrases avec les lettres proposées :

C E I I N O P Q R S S T T

On compte _ _ _ _ _ anges qui touchent le personnage au centre de la scène. Au total, _ _ _ _ _ personnages composent la scène.

Les lettres restantes permettent d'écrire un chiffre. Il correspond à la pastille d'un suspect que tu peux désormais écarter.

6 La place Saint-Éloi

Un indice se dissimule dans le panneau n° 6 du circuit de Gimont intitulé « SAINT ÉLOI ». Utilise le texte inscrit sous le plan de la place Saint Éloi de 1832. Recopie les lettres correspondant au code suivant pour découvrir des lettres :

4-3 ; 6-4 ; 2-3 ; 1-14 ; 2-25 ; 6-22

Ne regarde QUE les lettres. Le chiffre en **bleu** t'indique le **numéro de la ligne** et le chiffre en **rouge** la **position de la lettre dans la ligne**.

Ex. : 2-8 = S

Élimine le suspect ayant un lien avec le mot que tu viens de trouver.

7 Armagnac Black Ezra

Quelle silhouette se cache dans la fresque ?



La couleur de la bonne silhouette correspond à la pastille numérotée d'un suspect de la liste. Tu peux l'éliminer !

8 L'esplanade des Capucins

Avant, il y avait ici : un château fortifié, des murailles, des foires et des marchés... Tous ces éléments montrent que l'Esplanade était un lieu stratégique. Aujourd'hui encore elle accueille de nombreux événements.

Parmi les deux suspects restants, lequel aurait pu voir d'un mauvais œil qu'un autre lieu devienne aussi important que son propre château ? Barre-le de la liste !

Circuit n° 3214701G

Tous les indices ont parlé. Il ne reste plus qu'un seul suspect... Qui voulait empêcher la naissance de Gimont ?

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 !



La Nourrice à Aubiet

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 : Remonter le temps !

Au Parcours des Mastodontes, pars à la rencontre des géants du Miocène grâce à des sculptures grandeur nature. Découvre ces impressionnants mammifères qui peuplaient notre région il y a des millions d'années et plonge dans leur univers. Une fresque monumentale t'aidera à comprendre leur environnement et leur mode de vie.



Parcours des Mastodontes à Simorre

J'ai fait un selfie avec un mastodonte



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



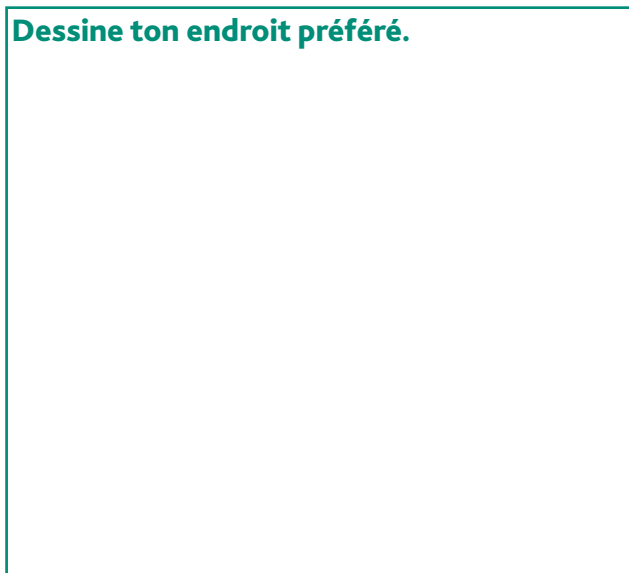
Mission 7 : Profiter !

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.

