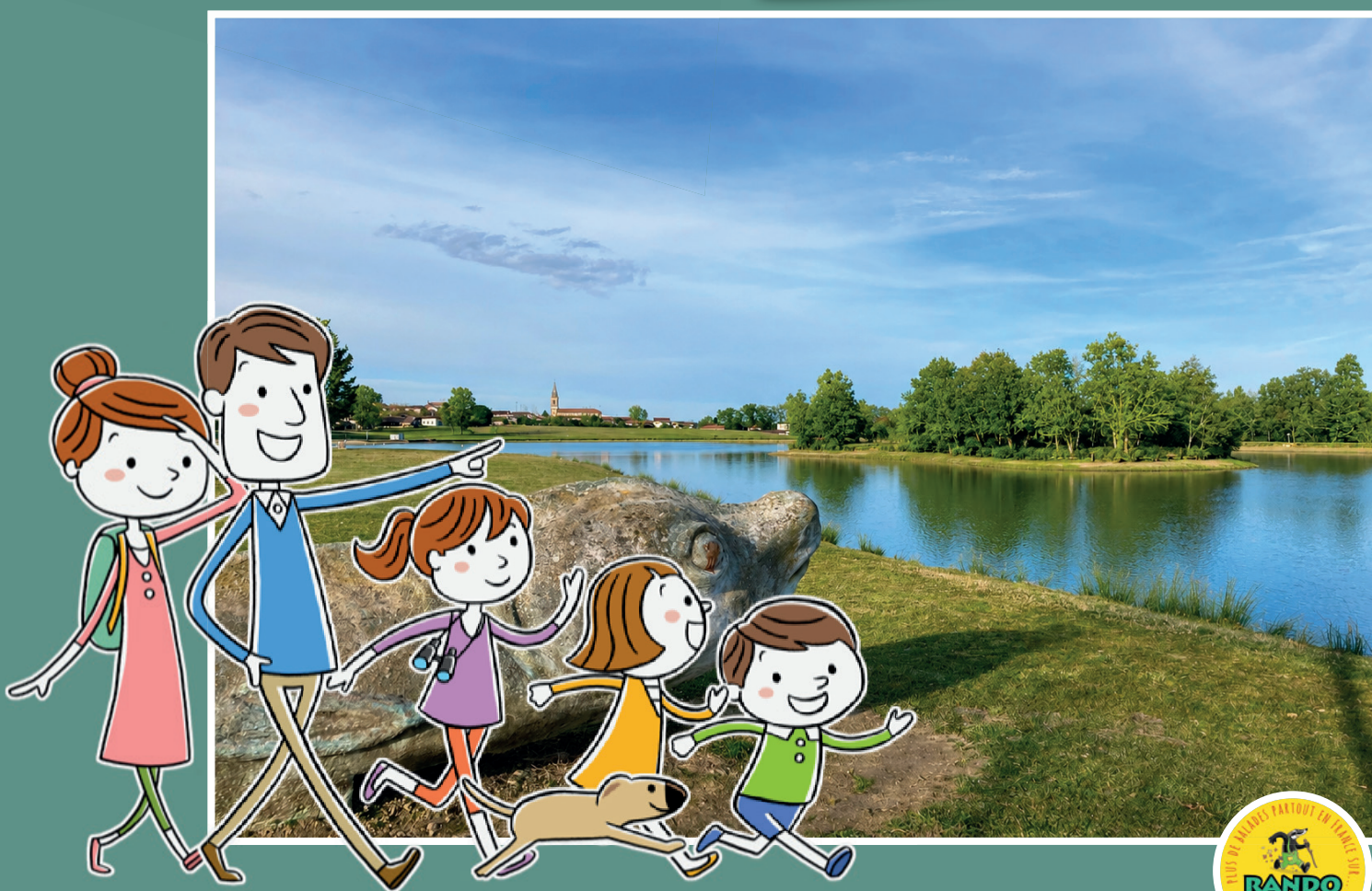


BALADES LUDIQUES

POUR PETITS ET GRANDS

Saramon



**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

3,6 km

50 m

2 h 00

Temps estimé pour un enfant de 4 ans
marchant à 1,8 km/h**Saramon****Départ: place Centrale****GPS: 43.522812N / 0.765267E** **Prenez un crayon!**

Au cœur du Gers, Saramon est un village plein de charme où patrimoine et nature se rencontrent. Flânez dans ses ruelles, découvrez son église et les traces de son histoire, puis profitez de sa base de loisirs nichée dans un cadre verdoyant. Baignade, jeux, activités nautiques et moments de détente : une destination idéale à découvrir en famille !

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.

Au départ de la place Centrale commencez par observer les façades autour de vous **1**.

Engagez-vous dans la Grande Rue et montez jusqu'au bout pour observer la maison Renaissance (ancienne pâtisserie) qui fait l'angle au n° 14 **2**. Revenez sur vos pas et tournez à droite pour vous rendre à l'église. Entrez pour en observer l'intérieur **3**. 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.

Faites ensuite le tour de l'église par la droite **4**.

En repartant, observez le monument aux morts **5**.

Juste après l'école des filles, empruntez la rue qui monte à droite, puis tournez immédiatement à gauche avant le terrain de tennis pour rejoindre le stade de la Garenne. Passez au pied des gradins, puis derrière la cage de but. Arrivés à la route, tournez à droite. Au croisement suivez la direction du lac de loisirs. Passez devant la base de loisirs, puis empruntez le deuxième chemin à gauche en direction du lac. Faites le tour du petit lac **6**.

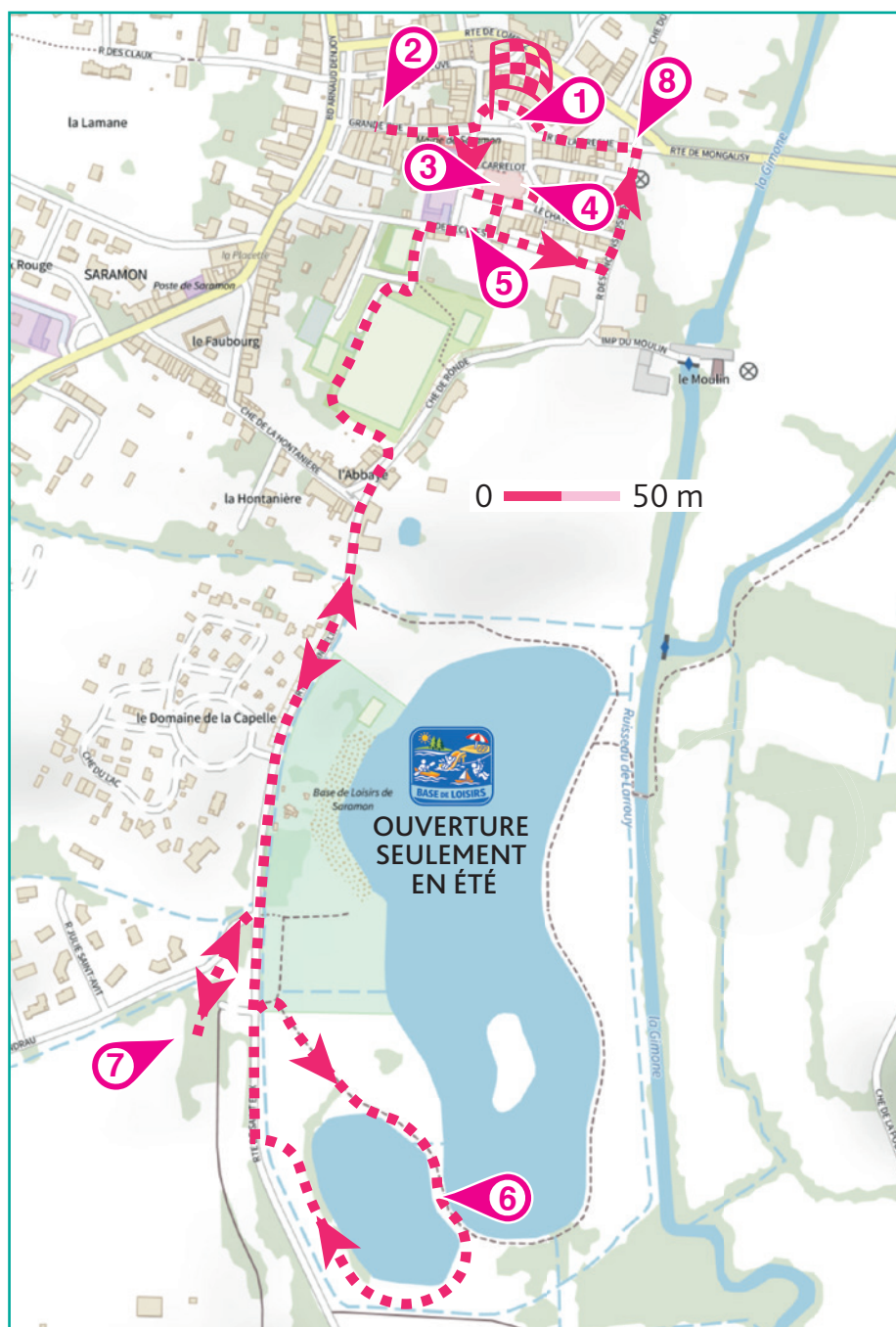
Une pause est possible sur le ponton de pêche, à proximité du kiosque et des tables de pique-nique. Empruntez ensuite le sentier qui rejoint la route du Kiosque, puis tournez à droite. Au niveau du parking, prenez à gauche. Juste après le parking, empruntez sur votre droite le chemin enherbé qui monte entre les arbres (ne suivez pas la route). Observez les panneaux installés au bord du chemin **7**.

Revenez sur vos pas jusqu'au stade et longez-le comme à l'aller. Après le terrain de tennis, tournez à droite, longez l'aire de jeux et continuez tout droit.

Au bout de la rue, tournez à gauche et poursuivez jusqu'à la porte de la Brèche **8**.

Passez sous la porte et continuez tout

droit pour revenir au point de départ. Fin de la balade !



© Randoland 2026- © IGN 2026

Réponses à l'indice 3 : Pour les 4/6 ans, il y a un agneau sur le vitrail. Pour les 7/9 ans, le blason est celui de Solan. Pour les + de 10 ans, le personnage tient une hache.



Saramon

Les plans d'eau et zones humides hébergent de nombreuses espèces aquatiques, bien au-delà des seuls poissons. On appelle cela des écosystèmes : si une espèce disparaît, les autres espèces risquent de disparaître à leur tour.

Utilise le dessin ci-contre et les informations fournies sur la page suivante pour découvrir quelle petite bête de l'écosystème des lacs de Saramon a fasciné l'inspecteur Rando au cours d'une de ses nombreuses balades.

En fin de parcours, note son numéro dans la case prévue pour la réponse.

Tu pourras vérifier ta réponse à l'Office de Tourisme.

Tu peux aussi vérifier sur le site www.randoland.fr et gagner des points bonus !



Circuit n°3241201P

TA RÉPONSE

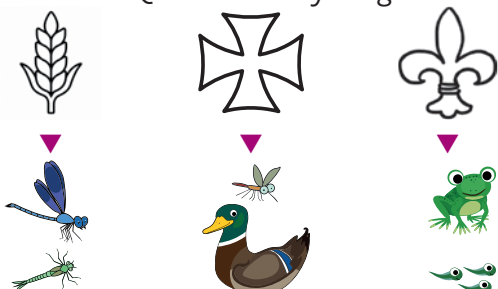
- 1 grenouille ; 2 libellule ; 3 canard ; 4 moustique ; 5 gerris ;
 6 nêpe ; 7 larve d'éphémère ; 8 larves de moustique ; 9 têtards ;
 10 perche ; 11 larve de triton ; 12 dytique ; 13 escargot d'eau douce ;
 14 sangsue ; 15 limnée ; 16 vers de vase ; 17 triton.



Tu vas découvrir, à chaque étape, quelles petites bêtes éliminer en les rayant sur le dessin de la page précédente. À la fin, il n'en restera qu'une : celle que tu cherches !

1 La place Centrale

Cherche le n° 15 de la place. Observe la poutre en bois entre la place et l'arcade. Tu peux y voir un ancien blason. Quel élément y est gravé ?



2 La maison Renaissance

Ses fenêtres sont vraiment très jolies ! Combien en comptes-tu au premier étage de la Grande rue (face au n° 15) ?



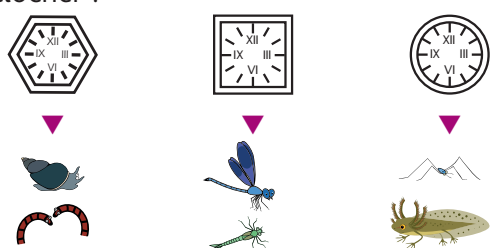
3 L'intérieur de l'église

En entrant dans l'église, cherche et observe sur la droite le vitrail représentant une femme avec un enfant sur les genoux. Quel animal vois-tu ?



4 L'extérieur de l'église

Quelle horloge est de la même forme que celle du clocher ?



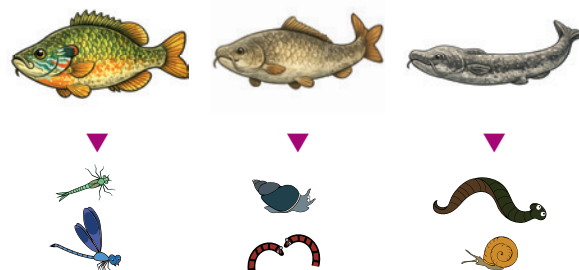
5 Le monument aux morts

Regarde bien, quelle médaille ressemble à celle sculptée en haut du monument ?



6 Le petit lac

Quel poisson ci-dessous ressemble le plus à la sculpture installée au bord du lac ?



7 Le rucher pédagogique

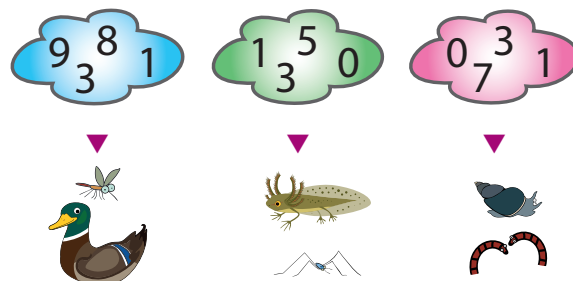
Dans une ruche, il existe trois catégories d'abeilles : la reine, les mâles et les... ?

À l'aide du panneau 1 « Un vrai travail d'équipe », un adulte va te donner le nom de cette troisième catégorie. Écoute bien ! Quel son entends-tu ?



8 La porte de la Brèche

Observe bien, une année est inscrite en bas de la plaque de rue. Quel nuage contient tous ses chiffres ?





Saramon

LE MYSTÈRE DES EAUX DE SARAMON

Depuis des générations, une ancienne légende raconte qu'un poisson exceptionnel veille sur le lac de Saramon. De temps à autre, des pêcheurs et des promeneurs affirment avoir aperçu une grande silhouette glisser sous la surface... Mais personne n'a jamais réussi à identifier avec certitude ce mystérieux habitant du lac.

Intrigué, le garde-pêche vous confie une mission : parcourez le village, observez attentivement les lieux et rassemblez les indices. Chacun d'eux vous rapprochera de la vérité et vous permettra de découvrir à quelle grande famille appartient ce poisson légendaire.

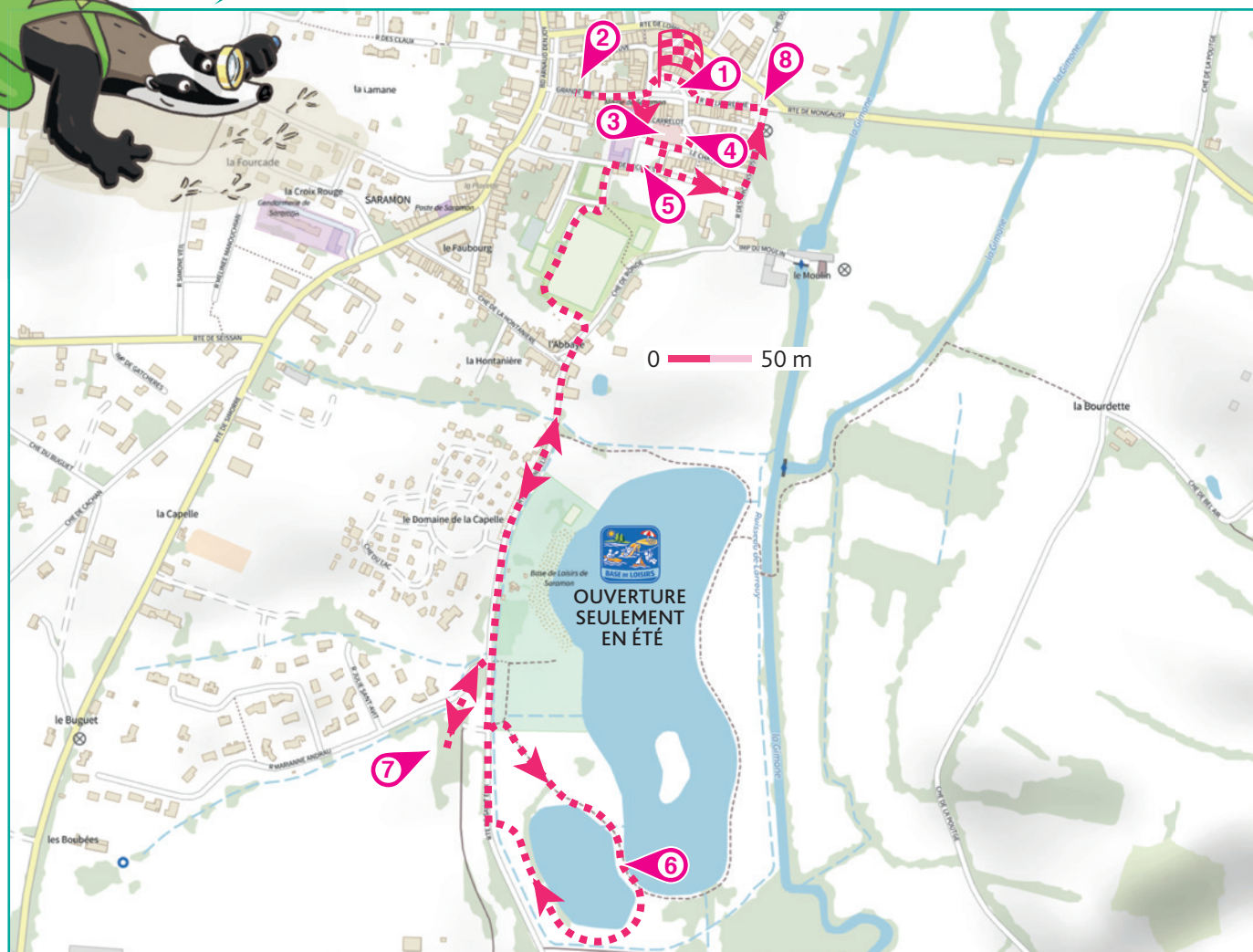
Saurez-vous percer le secret du gardien du lac ?



© Laurent Lainé

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 !



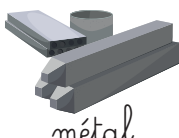


Pour toutes les activités de cette fiche, reporte dans la grille de bas de page les réponses trouvées en face des nombres correspondants.

1 La place Centrale

Le garde-pêche a caché plusieurs indices dans Saramon. Résous cette première énigme pour obtenir le premier.

Repère la façade orangée à colombages du n° 15. Trois jeunes maçons prétendent connaître le matériau des piliers de l'arcade.

bois
OSCARbriques
ADÈLEmétal
SOLAN

Qui dit vrai ? Reporte son prénom dans la grille.

2 La maison Renaissance

Voici un nouvel indice. Les trois jeunes maçons ne sont toujours pas d'accord ! Cette fois, ils discutent des fenêtres de la maison renaissance.

Observe la façade côté Grande Rue et découvre qui dit vrai.

SOLAN : Le montant de chaque fenêtre est sculpté d'un visage. Ils sont tous différents.

ADÈLE : Je ne suis pas d'accord, les visages sont tous identiques !

OSCAR : C'est faux, les montants sont sculptés de formes géométriques.

Reporte le prénom de celui qui dit vrai dans la grille.

3 L'intérieur de l'église

Ton enquête continue. Entre dans l'église et observe, à gauche, le vitrail d'un homme tenant une épée. Regarde ensuite le vitrail de l'ouverture ronde au-dessus.

Quel blason vois-tu ?



SOLAN



OSCAR



ADÈLE

Note ta réponse dans la grille.

4 L'extérieur de l'église

Un nouvel indice t'attend. Rends-toi au dos de l'église pour y observer la tour.

Quel prénom lui est associé ?

Note ta réponse dans la grille.

5 Le monument aux morts

Continue ton enquête. Retrouve Antonin dans la liste des soldats morts pendant la Première Guerre mondiale.

Quel est son nom de famille ?

Range les lettres dans l'ordre alphabétique.

Ex. : DUPONT → DNOPTU

Note ta réponse dans la grille.

6 Le petit lac

Tu arrives au bord du lac. Le garde-pêche pense qu'un autre habitant des lieux pourra te mettre sur sa piste.

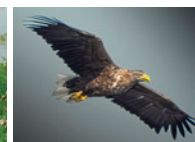
Quel oiseau est un excellent pêcheur que tu pourrais apercevoir au bord du lac ?



HÉRON



POULE



AIGLE

Inscris son nom dans la grille.

7 Le rucher pédagogique

Encore un indice ! Observe le panneau « Les meilleures amies des fleurs ».

Que transporte l'abeille dessinée ?

Reporte ta réponse dans la grille.

8 La porte de la Brèche

Dernier indice ! Observe la plaque de rue.

Quel est le chiffre des unités de l'année ?

Transforme-le en lettre.

Ex. : 1 → A ; 2 → B ; 3 → C ; etc.

Inscris ta réponse dans la grille.

Grille réponse

Circuit n°3241201M

1 >									
2 >									
3 >									
4 >									
5 >									
6 >									
7 >									
8 >									



Remets en ordre les caractères des cases colorées pour retrouver la famille du gardien du lac.

Ta réponse:



Saramon

LE MYSTÈRE DU CONSEIL DES ESPÈCES

Tous les dix ans, les animaux du lac de Saramon et de ses alentours se réunissent en secret pour choisir leur représentant. Poissons, oiseaux, insectes et autres habitants des berges : neuf candidats ont cette année pris place au Conseil des Espèces. Mais au matin de l'élection, catastrophe : le parchemin révélant le nom de l'élu a disparu ! Heureusement, huit indices ont été dispersés dans différents lieux du village. Chacun d'eux permet d'écarter un candidat qui ne correspond pas au profil du représentant choisi.

Parcourez Saramon, retrouvez les indices et éliminez les candidats un à un. À la fin de l'enquête, un seul membre du Conseil restera en lice : l'espèce choisie pour devenir l'emblème du lac de Saramon et de toute la biodiversité qui l'entoure !

© Laurent Laimé



LISTE DES CANDIDATS

- 1 **NOÉLIE la LIBELLULE**, carnivore, chasseuse de moustiques, liée aux zones humides.
- 2 **GAÏA la CHAUVÉ-SOURIS**, insectivore, elle chasse la nuit grâce à l'écholocation.
- 3 **ROSA la CARPE**, omnivore, poisson d'eau douce qui fouille le fond pour se nourrir.
- 4 **ÉRIC le BROCHET**, carnassier, se cache parmi les plantes aquatiques pour surprendre ses proies.
- 5 **SOLANGE la MÉSANGE**, insectivore, petit oiseau des arbres et nichoirs.
- 6 **LÉON le SANDRE**, carnassier aux dents pointues, actif en faible lumière.
- 7 **HECTOR le HÉRON**, carnivore, grand oiseau des zones humides qui capture poissons, grenouilles et petits animaux.
- 8 **MAYA l'ABEILLE**, se nourrit de nectar et de pollen, vit en colonie.
- 9 **OLGA la grenouille**, carnivore, chasse insectes, vers et autres petites proies.

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 place Centrale

Le premier indice est caché sur la place. Les anciens bâtisseurs ont laissé un symbole gravé sur un blason au niveau du n° 15 de la place. Quel symbole est gravé ?



Croix pattée



Épi de blé



Fleur de lys

Sachant que les consonnes valent +3 et les voyelles - 4. Calcule la valeur de ce symbole.

Ex. : LION RAMPANT = 7 consonnes et 4 voyelles = $(7 \times 3) - (4 \times 4) = 21 - 16 = 5$

Élimine le candidat dont le numéro correspond à ton résultat.

2 La maison Renaissance

Deux témoins prétendent avoir observé la façade. Mais l'un d'eux ment. Découvre lequel ! Observe la façade côté Grande Rue et décrypte leurs messages.

GASTON : Le moantnt de chuaqe ftéenre est spcltué d'un vagise.

VICTOR : C'set fuax, lis snot sulcptés de fmores géorimqétues.

Le prénom du témoin qui se trompe rime avec celui d'un candidat du Conseil. Élimine ce candidat.

3 L'intérieur de l'église

Un nouvel indice est caché à l'intérieur. Entre dans l'église et observe, à droite, le vitrail représentant une femme tenant un enfant sur ses genoux. Un personnage est juste derrière eux, observe-le bien ! Quel objet tient-il dans sa main gauche, au premier plan ?

Le prénom d'un candidat commence par la même lettre. Élimine-le !

4 L'extérieur de l'église

Les vieilles pierres peuvent aussi révéler des indices... De quel siècle date la tour située derrière l'église ?

Soustrais 1, puis divise le résultat par 2.

Élimine le candidat dont le numéro correspond au résultat obtenu.

BESOIN D'AIDE ?

L = 50 ; X = 10 ; V = 5 ; et I = 1.

5 Le monument aux morts

Deux noms gravés sur le monument cachent un indice. Complète les informations avec les lettres bleues :

A B B C E I L N O O R R T U V

Le prénom de M. Larroque est _ _ _ _ _.

Le nom de Didier est _ _ _ _ _.

Avec les lettres restantes, forme une couleur.

Élimine le candidat dont la pastille est de cette couleur.

6 Le petit lac

Le brochet sculpté sur la berge te livre un nouvel indice. Ce poisson chasse principalement d'autres poissons.

Quel est son régime alimentaire ?

Carnassier, carnivore ou omnivore ?

Le représentant du Conseil des Espèces n'a pas ce régime alimentaire. Élimine le candidat correspondant à ta réponse.

7 Le rucher pédagogique

L'apiculteur a laissé un message codé. À toi de le déchiffrer.

Arrête-toi devant le panneau « Le berger des abeilles ».

Recopie les lettres correspondant au code en utilisant seulement le premier paragraphe en gras :

1-2 ; 3-37 ; 5-5 ; 2-14 ; 4-1 ; 5-7 ; 4-3 ; 1-16

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. : 3-5 = C

Le message révèle une information sur un des candidats. Ce n'est pas celui qui a été élu. Élimine-le.

8 La porte de la Brèche

Plus qu'un seul indice avant de connaître le représentant de Saramon.

Observe l'accolade au sommet de la porte. Une lettre semble y être perchée.

Si c'est une voyelle, élimine le candidat restant dont le numéro est impair.

Si c'est une consonne, élimine celui dont le numéro est pair.

Circuit n° 3241201G

Tu devrais maintenant connaître l'identité du représentant de Saramon.

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 !



Parcours 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



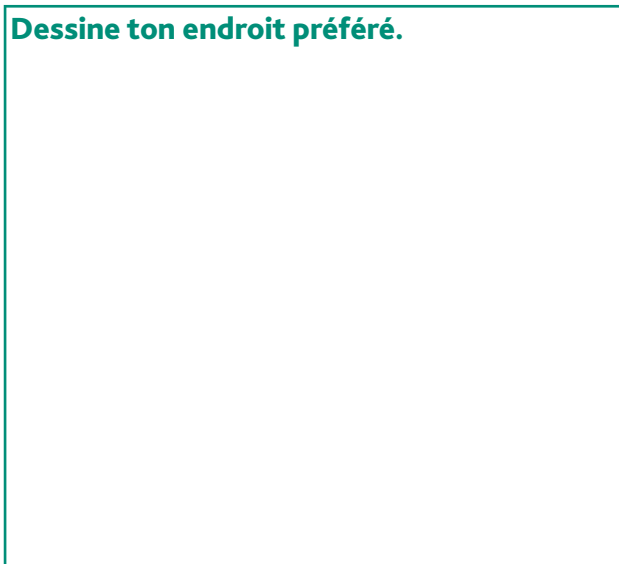
Mission 7 : Profiter !

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 scannes le QR Code.

