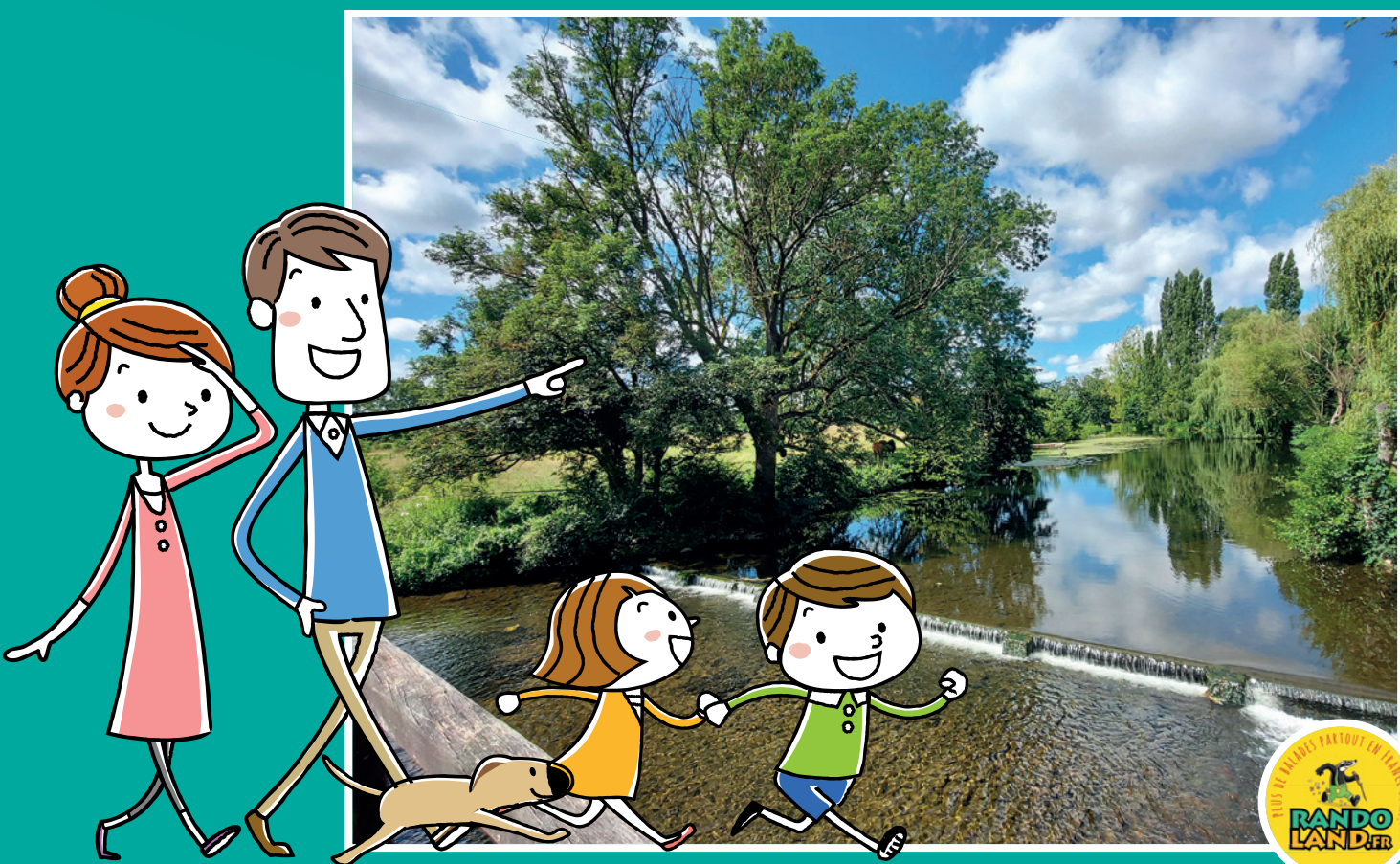


BALADES LUDIQUES POUR PETITS ET GRANDS

Saint-Maur-sur-le-Loir



LA CHARTE DU PETIT RANDONNEUR

Quand je me promène dans des
espaces naturels :

- je suis discret
- je reste sur les sentiers
- je respecte la nature
- j'emporte mes déchets avec
moi et les dépose dans une
poubelle
- je tiens mon chien en laisse



**Office de Tourisme
du Bonnevalais**

Rue Bas de l'Église
28800 BONNEVAL
09 63 60 34 33

accueil.ot@cdcdubonnevalais.fr
www.otdubonnevalais.com



Parcours réalisé en collaboration avec l'Office de Tourisme du Bonnevalais, la Communauté de Communes du Bonnevalais et la commune de Saint-Maur-sur-le-Loir.

Léger dénivelé



4,2 km

2 h 20

Saint-Maur-sur-le-Loir

Départ : Parking de la mairie

GPS : 48.152487N / 1.417247E

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.

La balade débute au niveau de la mairie. Face à la mairie, partir à gauche. Avant de tourner à droite dans la rue de l'Église, observer le trompe-l'œil peint sur la façade de la maison qui marque l'angle entre la rue de l'Église et la rue de la Mairie **1**.

S'engager dans la rue de droite pour rejoindre l'église quelques dizaines de mètres plus bas **2**.

Dos à l'église, tourner à gauche, passer les barrières de bois et approcher de la passerelle qui enjambe le Loir **3**.

Traverser la passerelle, puis au carrefour, rester sur le sentier et continuer tout droit, à travers champs. Longer un petit bois sur la droite et une fois en haut de la colline, faire une halte au niveau de la

chapelle du château de Mémillon **4**.

Continuer sur le chemin. Au croisement, se retourner pour observer la porte dérobée, cachée sous la colline du château **5**.

Poursuivre la balade en avançant tout droit sur le chemin où la vitesse est limitée à 30 km/h. Tourner ensuite à gauche pour rejoindre le gué **6**.

Revenir sur ses pas et depuis le croisement, observer l'entrée du manoir seigneurial et ses dépendances sur la droite **7**.

Laisser le manoir sur la droite et continuer tout droit en empruntant le sentier qui longe un bras du Loir. Passer près d'un second gué en contrebas et continuer tout droit sur le sentier.

La dernière étape de jeu se fait sur le chemin du retour, entre le second gué et le village **8**.

Pour revenir au point de départ de la balade, continuer tout droit jusqu'à retrouver sur la droite le petit pont traversé plus tôt. Retourner dans le village, passer près de l'église puis au carrefour, tourner à gauche sur la rue de la mairie pour rejoindre le parking.



4-6 ans



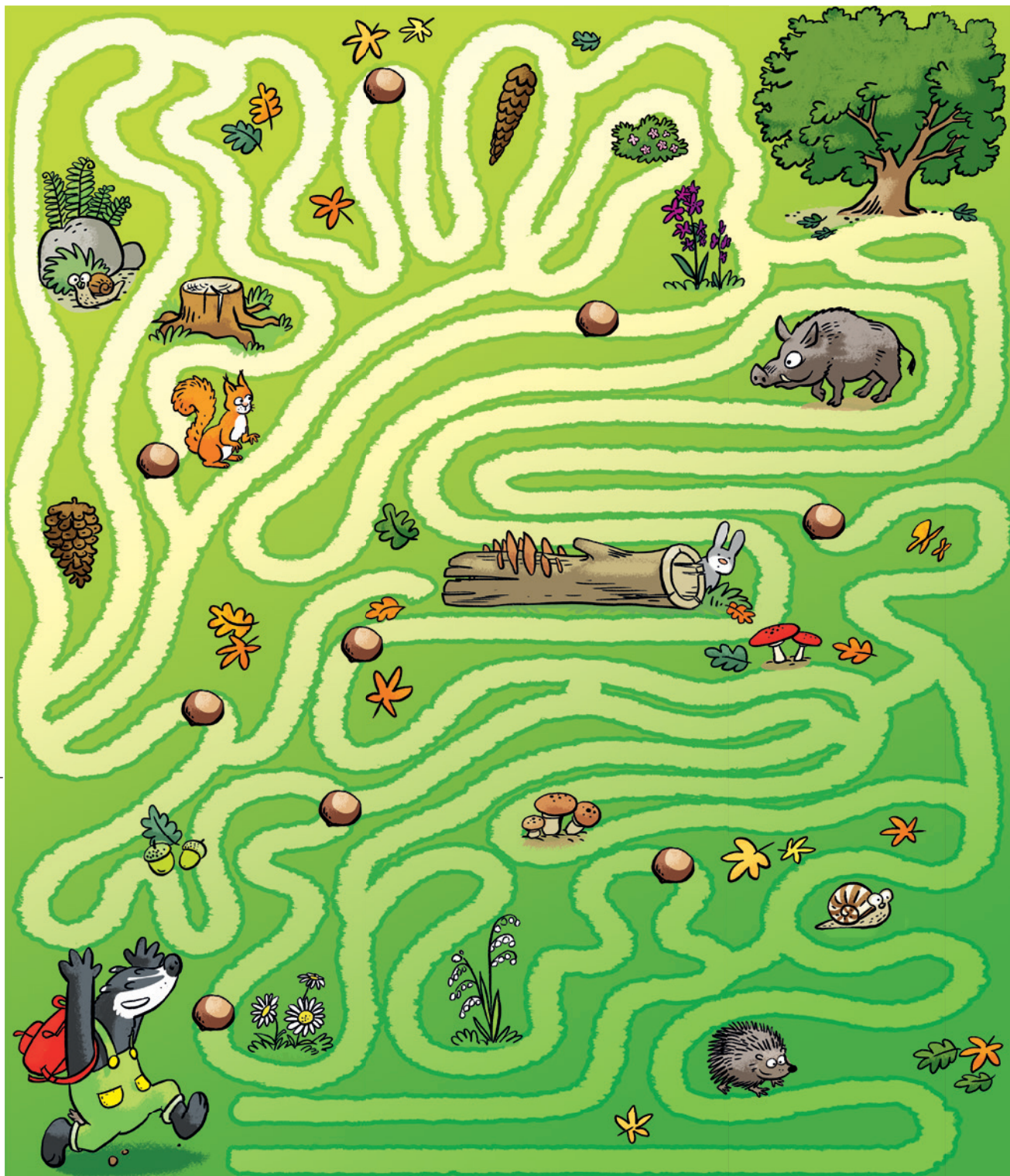
Saint-Maur-sur-le-Loir

L'inspecteur Rando (en bas à gauche) part en balade. Mais par où va-t-il passer ?

Pour découvrir le chemin emprunté, réponds aux questions de la page suivante.

Chaque réponse t'indiquera l'étape suivante de l'inspecteur Rando dans le labyrinthe. Attention, l'inspecteur Rando ne doit jamais revenir sur ses pas et prend le chemin le plus court !

Chaque fois qu'il trouvera une châtaigne sur sa route, entoure, dans l'ordre, une châtaigne de la frise. En fin de parcours, note dans la case réponse le nombre de châtaignes trouvées.



Tu peux te rendre à la mairie ou sur le site www.randoland.fr pour vérifier ta réponse (code énigme 2835301P).

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	

Ta réponse



Saint-Maur-sur-le-Loir

ÉNIGME

Le village de Saint-Maur-sur-le-Loir se trouve sur ce qui fut le territoire d'un peuple très ancien. D'ailleurs, des vestiges de cette civilisation sont toujours visibles autour du village : pas moins de cinq dolmens se dressent encore aujourd'hui dans les champs de Saint-Maur-sur-le-Loir. Détesté de César, ce peuple celte est parfois mentionné dans les célèbres bandes dessinées de Goscinny et Uderzo mettant en scène Astérix.

Grand fan du petit Gaulois à moustache, l'inspecteur Rando se demande quel peuple croisé par Astérix peut bien être à l'origine des dolmens de Saint-Maur-sur-le-Loir. Sauras-tu l'aider à mener l'enquête ?



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, rends-toi à l'Office de Tourisme ou sur le site randoland.fr pour vérifier ta réponse.





PAGE EST PROTÉGÉE. CETTE PAGE EST PR

CETTE PAGE ES

En réunissant leurs initiales, peux-tu écrire la

PROTÉGÉ, RENDEZ

Indique OUI ou NON dans la grille



L'entrée du manoir seigneurial

PROTÉGÉE. CETTE

R

EZ



U

W

A

LA

les
F

11



Saint-Maur-sur-le-Loir

ÉNIGME

Le Loir, qui donne son nom au joli village de Saint-Maur-sur-le-Loir, prend sa source dans le Perche pour se jeter plus de 300 km plus loin dans la Sarthe, au nord d'Angers.

Ce tranquille cours d'eau a inspiré à l'un des plus grands romanciers français le décor de l'un de ses plus célèbres livres. Rebaptisé « la Vivonne » dans ce roman, le Loir est prétexte à de belles envolées littéraires sur le temps qui passe, telle une rivière qui ne cesse de couler...

L'inspecteur Rando est un grand lecteur... mais il doit bien avouer qu'il n'a aucune idée de qui peut être cet auteur qui eut l'idée de rebaptiser le Loir dans l'un de ses romans... Veux-tu bien l'aider à trouver son nom ?

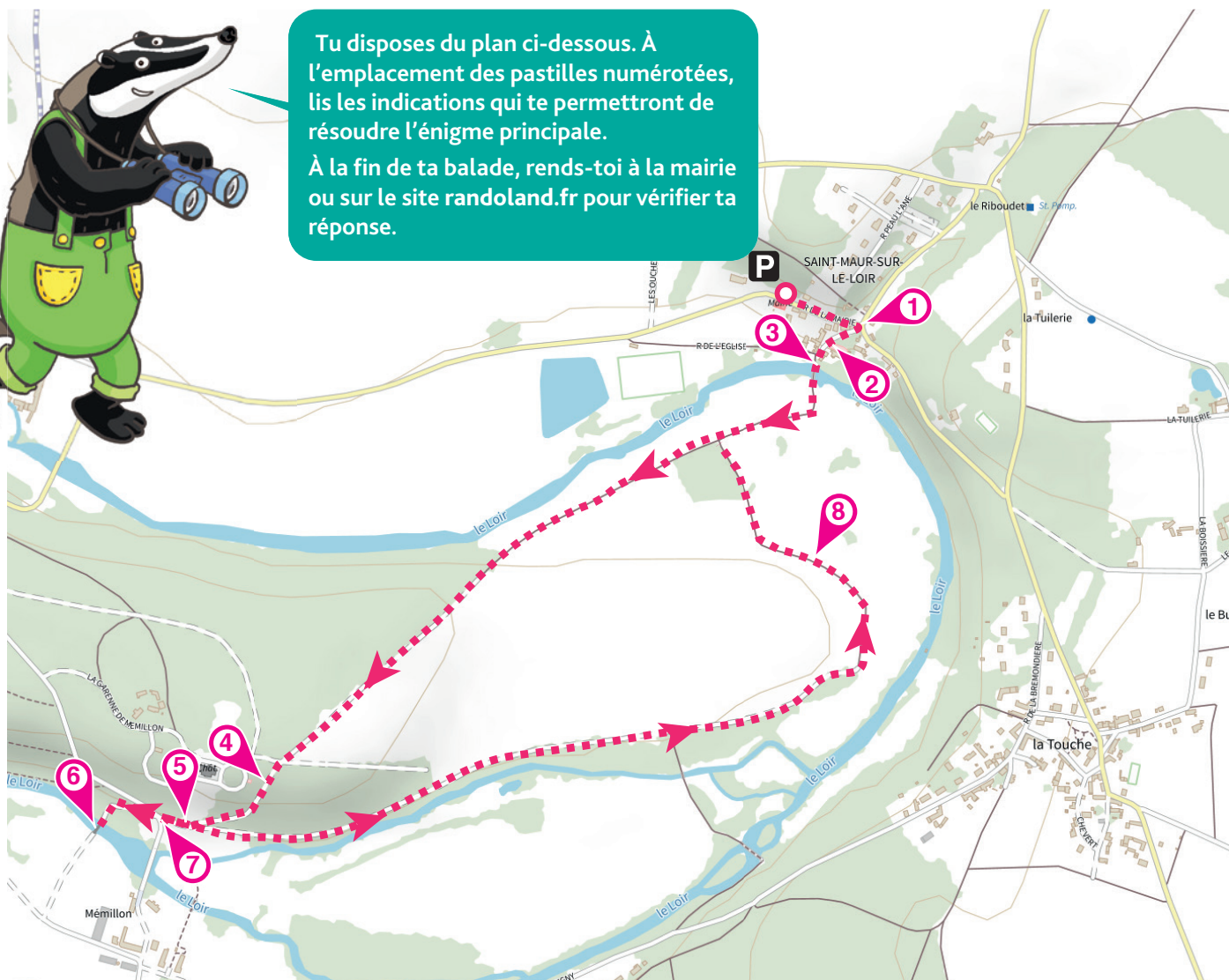


Liste des romanciers

- ▶ **Alphonse DAUDET**, né le 13 mai 1840 à Nîmes
- ▶ **Émile ZOLA**, né le 2 avril 1840 à Paris
- ▶ **François-René DE CHATEAUBRIAND**, né le 4 septembre 1768 à Saint-Malo
- ▶ **Gustave FLAUBERT**, né le 12 décembre 1821 à Rouen
- ▶ **Hector MALOT**, né le 20 mai 1830 à La Bouille
- ▶ **Jules VERNE**, né le 8 février 1828 à Nantes
- ▶ **Louis PERGAUD**, né le 22 janvier 1882 à Belmont
- ▶ **Marcel PROUST**, né le 10 juillet 1871 à Paris
- ▶ **Victor HUGO**, né le 26 février 1802 à Besançon

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, rends-toi à la mairie ou sur le site randoland.fr pour vérifier ta réponse.



EST PRO

LE FI TÉGÉE

 $5 \times 2 = 2$
$$20 - (5 + 2)$$

E. CETTE PAGE

L'église

DAPHNÉ : Faire une... sur
PROTÉGÉ...

Ôte de la liste l'écrivain dont le prénom rime avec

La passerelle sur le Loir

Divisió de Recerca i Inno-

$$\dots \div 2 = \dots$$

OTÉGÉE. CETTE

La chapelle

Ex. : 1 → janvier ; 2 → février ; etc.

ETTES D'ACTES

La porte dérobée

SUR WWW.RAN



1900 – 29

1900/18

NON

Complète la description de la passerelle avec les
PAGE EST PROTÉGÉE
 le tirets ci-dessous :

ĐO TẾ CẾ H H N S H

Elle est de couleur _____. Pour la traverser en
sécurité, il faut se rendre à la _____ de
EST PROTÉGÉE.
qui se trouve à la _____.

GÉ, RENDEZ-VOUS

L'entrée du manoir seigneurial

ENDEZ-VOUS SUIVRE ?

~~Choisis ci-dessous le dessin le plus ressemblant~~



Remplace le nombre sur www.RA par la lettre qui a cette place dans l'alphabet.

PAGE FEST

Supprime de la liste l'écrivain qui possède cette
WWW.RANDOLPH
 cette console n'importe plus

Sur le chemin du PRO

L'inspecteur Rando est joueur... il te propose une

Inspecteur Rando : Mon 1^{er} est une note de

PROTEGEE. C'est un verbe qui signifie protéger, défendre.
mon 2^{ème} mot : "le caducue tu obtiens en
mélangeant de la terre et de l'eau ; mon 3^{ème}
DOLAND. ER Pou...
est le surnom du mot poeil. Mon tonne est u
synonyme affectueux du visage :

**Viens découvrir la ville de naissance d'un
génie. Cette PAC**

Tu devrais avoir retrouvé le nom de l'écrivain que
le Loir t'a inspiré. **CETTE PAGE ES**

Ta réponse:

ER POUR ACHETER
Tu peux vérifier la réponse sur le site internet
Randoland.fr