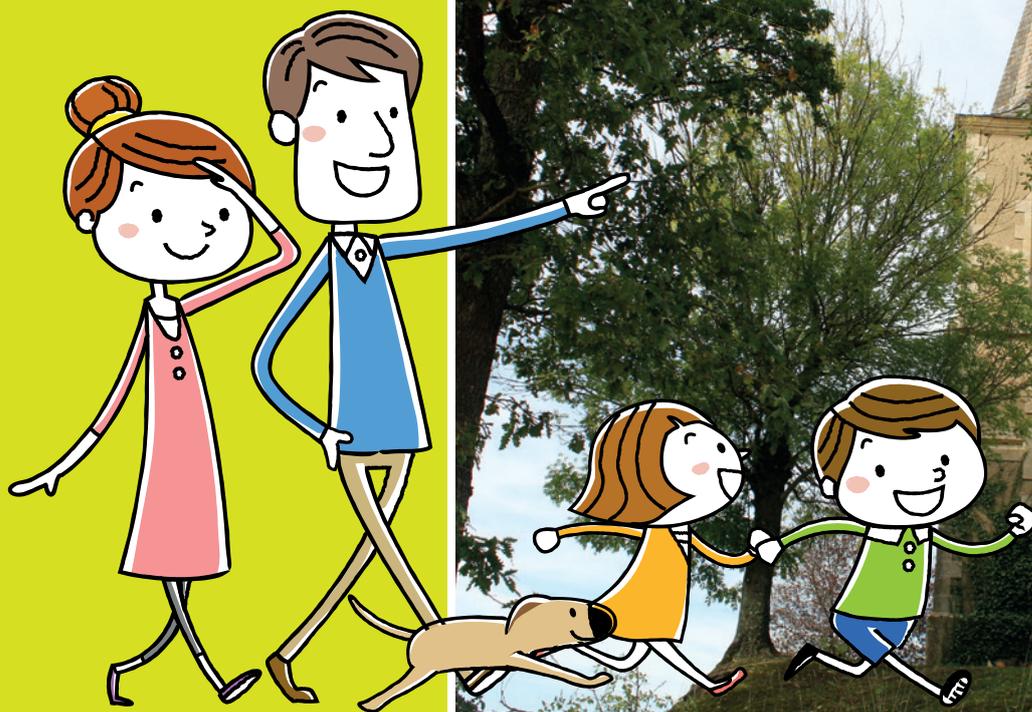


# BALADES LUDIQUES

## POUR PETITS ET GRANDS

**Justian -  
Mourède**



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



Office de Tourisme d'Artagnan en Fezensac

18 rue des Cordeliers  
32190 VIC-FEZENSAC  
Tél. 05 62 06 34 90

Faubourg Saint Jacques  
32290 LUPIAC  
Tél. 05 62 09 24 09  
info@otaf32.com

Facile



1 km

1h30

# Justian - Mourède

Départ: Devant l'église de Justian

GPS: 43.822775N / 0.350168E

## 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 s'effectue en deux temps. Tout d'abord dans le village de Justian, puis dans celui de Mourède à 3 km de là.

Débuter la balade sur le parking de la mairie de Justian, puis déambuler dans le village et trouver les quatre premiers indices.

- Le monument aux morts ①
- Le puits ②
- La maison de couleur ③
- Le panneau en pierre ④

Reprendre la voiture pour se diriger jusqu'à Mourède. Stationner sur le parking de l'église Puis se balader dans le village pour trouver les quatre derniers indices.

- L'église ⑤
- La croix ⑥
- La maison à colombage ⑦
- La plaque en métal ⑧



### Curiosités au détour de la vallée de l'Osse...

L'Osse est un de ces discrets cours d'eau qui du sud au nord, structure et façonne le paysage.

## Poursuis ton aventure à la découverte du territoire d'Artagnan en Fezensac

Il existe quatorze autres fiches Randoland réparties en trois secteurs qui couvrent l'ensemble du territoire d'Artagnan en Fezensac. Certaines fiches permettent de découvrir un seul village, d'autres regroupent de deux à quatre villages très proches les uns des autres.

### Les Pyrénées pour horizon...

Admirez la chaîne des Pyrénées, on ne s'en lasse pas ! À toutes saisons on l'aperçoit, elle souligne nos paysages vallonnés.

### Nos villages perchés

Et bien perchés même ! Ils dominent la campagne gersoise. Découvrez à votre rythme d'authentiques bijoux.



À chaque **question bonus** (7/9 ans et +10 ans), reporte, dans la grille ci-dessous, **la lettre** correspondant au numéro de chaque case. En effectuant les quinze circuits Randoland, tu découvriras alors la phrase mystère !

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	19	17	3	5	22	13	5	17	11	
10		7	3	18	19	30	29	9	29	16	29	28	19	27	11	29	26	9	12	,	12		16	26	22	25	5	25	3	11	
14	29	16	19	24	1	11	3	5	16	29	12	16	6	5	12	23	11	,	7	1	1	16	18	5	26	26	7	29	18	19	,
11	4	10	16	12	13	29	18	6	9	12	18	11	16	.																	





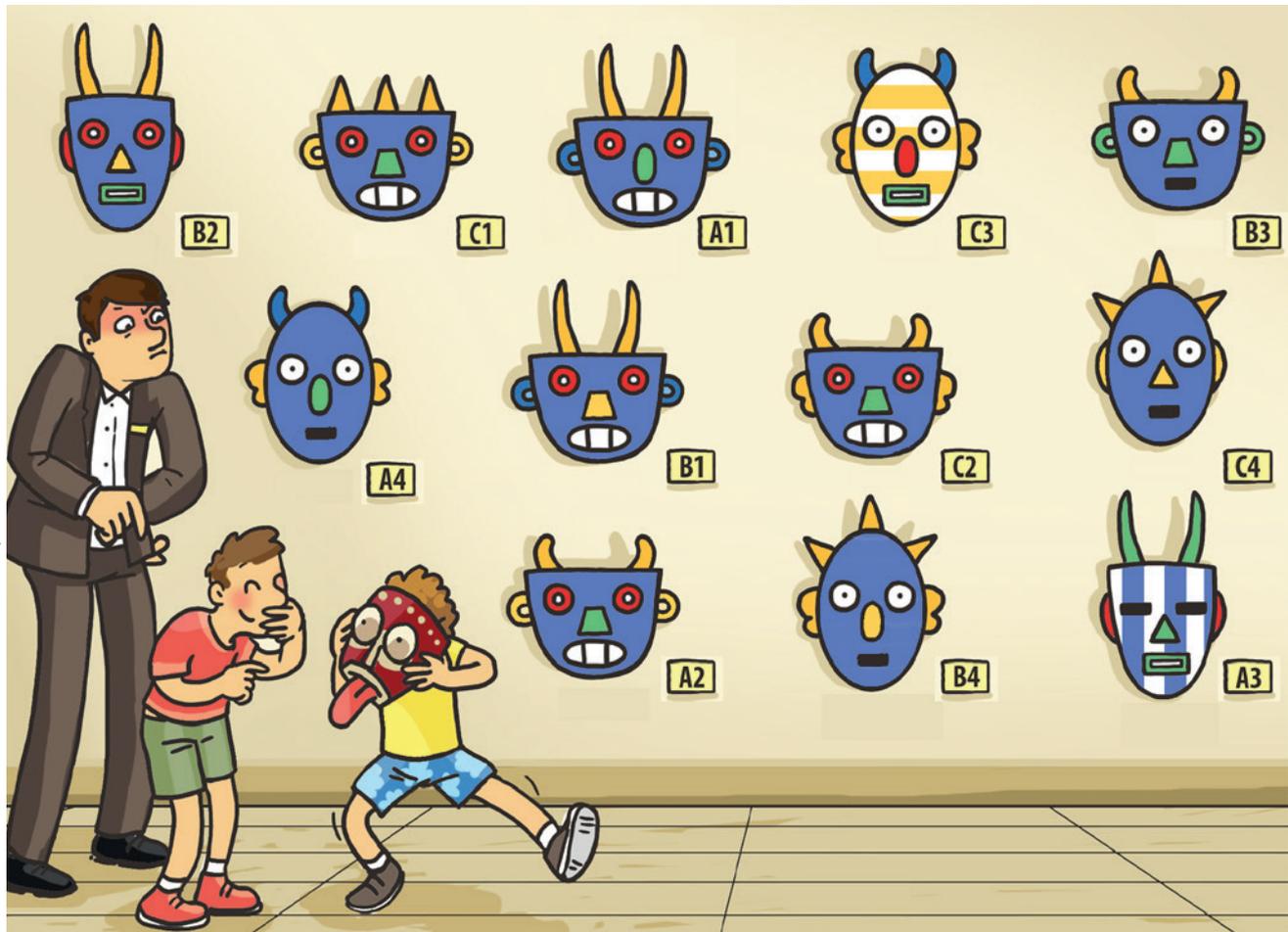
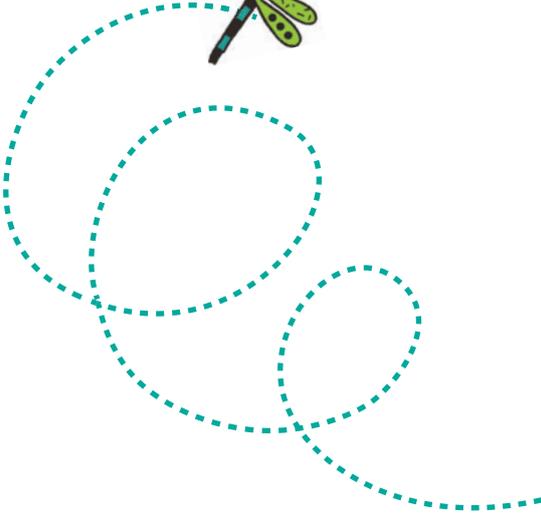
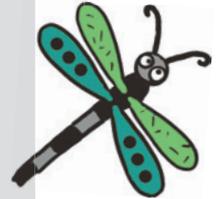
# Justian - Mourède

Lors du dernier voyage scolaire, les enfants ont visité une fabrique de déguisements pour le carnaval. Théo et Lucas font les clowns devant le gardien avec leur masque favori. L'inspecteur Rando a lui aussi choisi le sien. Mais lequel ?  
 Utilise les informations fournies sur la page suivante pour retrouver le masque choisi par nos deux amis. En fin de parcours, note son code dans la case prévue pour la réponse. À l'Office de tourisme ou sur le site randoland.fr tu pourras vérifier si tu as trouvé la bonne réponse!



## AVANT DE PARTIR

Mardi gras t'en vas pas,  
 On f'ra des crêpes  
 Et t'en auras,  
 Mardi gras t'en vas pas,  
 On f'ra des crêpes  
 Et t'en auras.



## 1 Le monument aux morts (Justian)

Combien de drapeaux de la France y a-t-il sur le monument aux morts ?

Tu vas découvrir la couleur du masque.



couleur du masque

## 2 Le puits (Justian)

Quelle est la couleur la plus présente dans la photo du puits ?



couleur des cornes

## 3 La maison de couleur (Justian)

Quelle est la couleur de la maison ?



forme du masque

## 4 Le panneau noir (Justian)

Quelle étiquette te permet de reconstituer un mot sur ce panneau ?



forme du masque

## 5 L'église (Mourède)

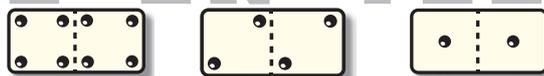
Quel animal a trouvé son toit du clocher de l'église ?



forme des oreilles

## 6 La croix (Mourède)

Combien de personnages adultes comptes-tu sur la croix ?



forme du nez

## 7 La maison à colombages (Mourède)

Quelle photo te montre la maison devant toi ?



couleur du nez

## 8 La plaque en métal (Mourède)

De quelle forme est la plaque en métal ?



forme des cornes



## ÉNIGME

Lilou et Marjolaine sont des jumelles. À part leur caractère qui n'est pas le même, impossible de faire la différence. Elles se ressemblent comme deux gouttes d'eau et sont comme les doigts de la main, inséparables. Leurs parents sont très fiers de les voir aussi soudées. Alors qu'elles sont en balade à Justian avec leur maman, celle-ci se met à dire :

- « Savez-vous qu'il y a des jumeaux ici ?
- Ah bon ? s'exclament-elles en chœur.
- Oui, ils habitent au bord de la rivière mais en fait, ils ne se ressemblent pas du tout. Ce sont des faux jumeaux. Par contre, ils font tous les deux le même travail.
- Et ils s'appellent comment ?
- Un peu de patience. Vous le saurez bientôt car nous allons les rencontrer pendant notre balade. »

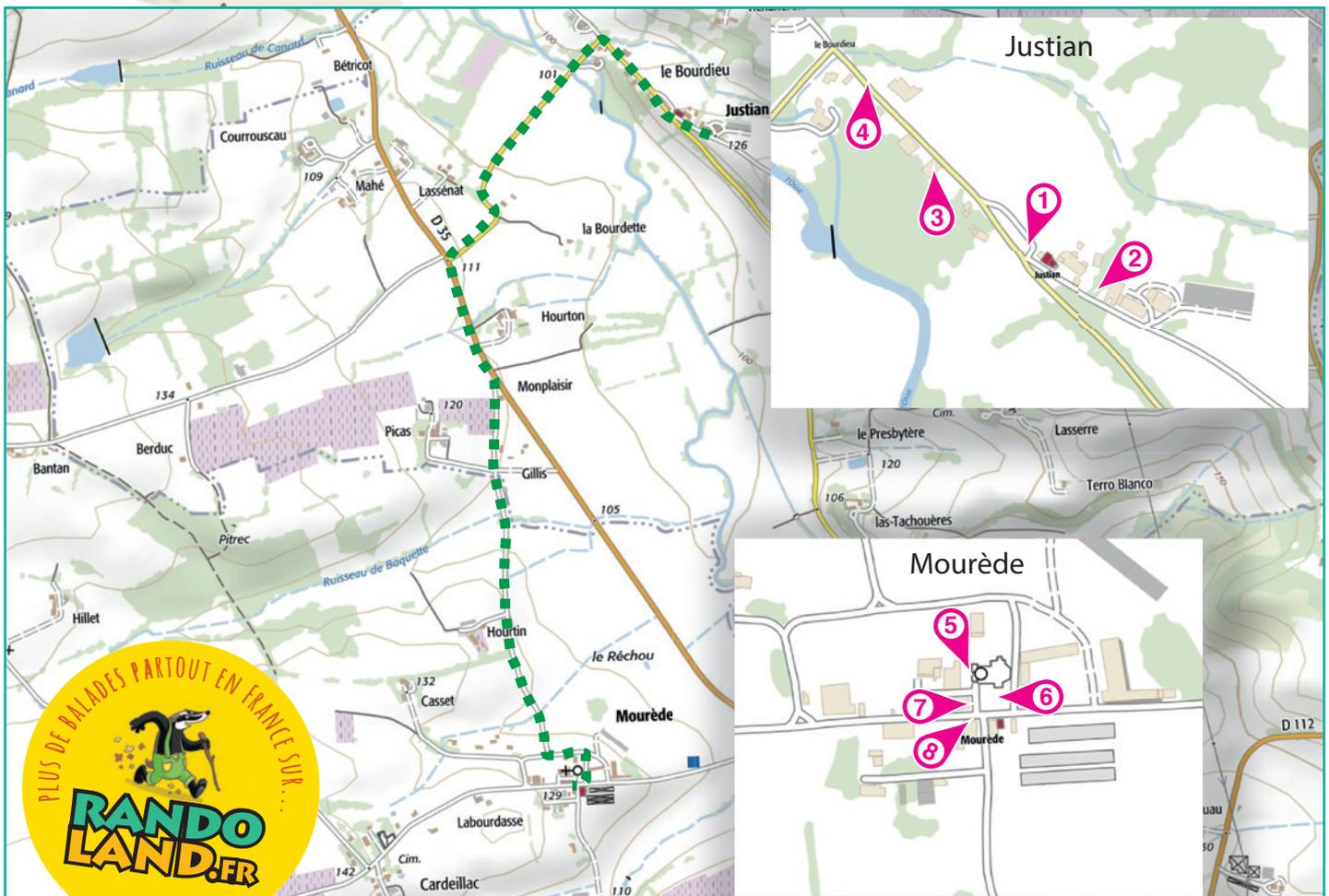
Qui sont en réalité ces faux jumeaux dont parle la maman de Lilou et Marjolaine ? Aide l'inspecteur Rando pour découvrir leur identité.



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](http://randoland.fr) pour vérifier ta réponse.

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





CHARGEMENT SUR LE SITE

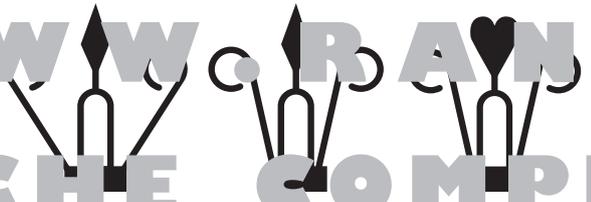
## 1 Le monument aux morts (Justian)

C'est un village ! Cette ville a perdu deux hommes lors de la guerre 1914-1918. Quel est son nom ?

Reporte ta réponse dans la grille.

## 2 Le puits (Justian)

Trois amis se sont découvert des talents de dessinateur mais ils n'ont pas pu dessiner à la forme proche de la manivelle.



ANGÉLIQUE JOSÉPHINE GUILLAUME

Reporte la réponse de ce jeune prodige dans la grille.

## 3 La maison de couleur (Justian)

Quelle couleur ! Découvre le prénom de l'enfant qui a donné la bonne expression où on retrouve la couleur de la façade de cette maison.

ABE : avoir la main \_\_\_\_\_ (être capable de prendre soin des plantes).

LOLA : Être \_\_\_\_\_ comme une tomate.

MIA : Voir vivre \_\_\_\_\_ faire vivre de bon côté.

Note dans la grille le prénom de l'enfant qui a raison.

## 4 Le panneau en pierre (Justian)

Une inscription en lettres minuscules noires est inscrite sur un panneau. Quel est le premier mot ?

Rangé dans la grille les lettres qui composent ta réponse en utilisant l'ordre alphabétique.

Ex : RANDO → ADNOR

## 5 La cloche (Mourède)

Un animal est perché fièrement en haut du clocher. Heureusement que son petit n'est pas avec lui, il pourrait être très dangereux.

Note dans la grille le nom du petit de cet animal.

## 6 La croix (Mourède)

Observe bien cette croix et compte le nombre de personnages adultes. Dans quelle suite logique peux-tu ranger le nombre découvert ?

2 - □ - 6 - 8 MARMANDE  
20 - 5 - □ TOULOUSE

Reporte dans la grille la ville inscrite à côté de la suite où tu peux ranger ta réponse.

		3				
--	--	---	--	--	--	--

## 7 La maison à colombages (Mourède)

Voici trois photos de maisons à colombages retrouvées par l'inspecteur Rando. Une seule correspond à celle de Mourède.



Remplace le nombre écrit sur la bonne photo par la lettre de l'alphabet qui lui correspond.

Ex : 1 → A ; 2 → B etc.

Reporte cette lettre dans la grille.

## 8 La plaque en métal (Mourède)

Trois mots sont inscrits sur cette plaque. Lequel est synonyme de feu ?

Reporte le mot découvert dans la grille.

### UN PEU D'AIDE

Un synonyme est un mot qui veut dire la même chose qu'un autre mot.

Grille réponse

Circuit n° 5216001M

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

Place les lettres en ordre croissant de valeur numérique pour retrouver la réponse.

Ta réponse :

CHARGEMENT SUR LE SITE

BONDS



# Justian - Mourède

## ÉNIGME

- « Papa, c'est quoi cette butte de terre ? demande Max.  
« Mon garçon, on appelle ça une motte castrale.  
• Une motte quoi ?  
• Une butte de terre où un château était construit.  
• Tu me racontes n'importe quoi, y'a même pas de château ici.  
• En fait, il n'y en a plus Max parce que le château féodal a été détruit par un incendie. Apparemment, celui-ci était volontaire et aurait été orchestré par les troupes d'un homme lors des guerres de Religion.  
• C'est pas bien la guerre !  
• C'est vrai mon garçon mais ça, c'est une autre histoire.  
• Et c'était quoi le nom du monsieur ? »

Alors qu'il s'apprête à répondre à son fils, le papa de Max a un trou de mémoire. Il fait donc appel au célèbre inspecteur Rando et à toi, son fidèle acolyte, pour trouver la réponse.



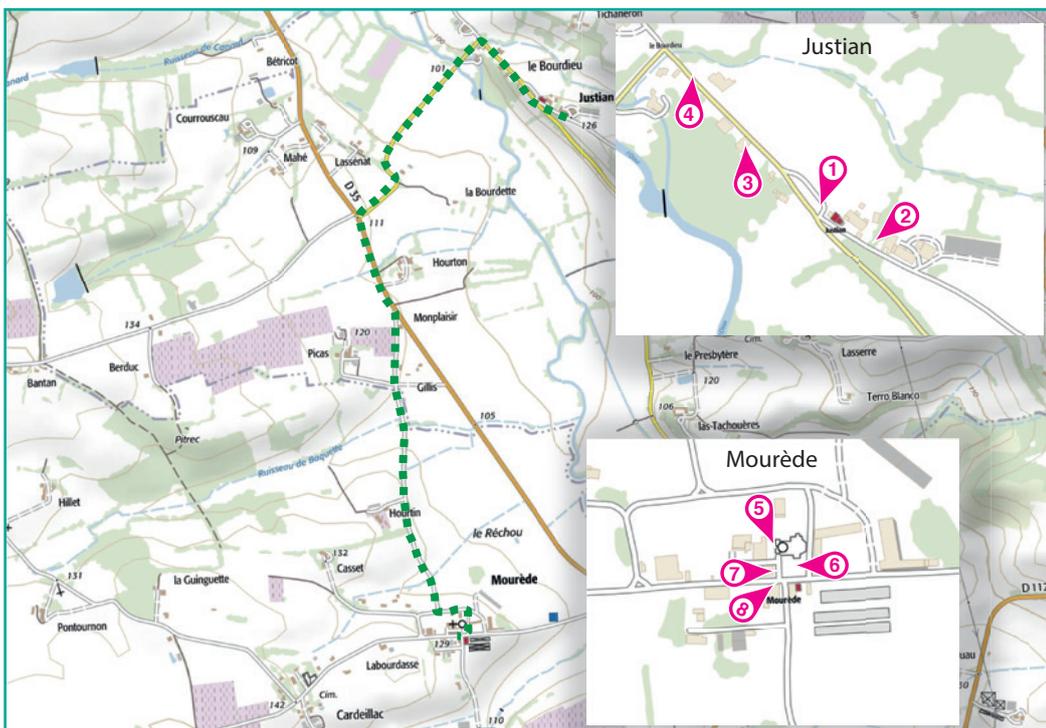
## LISTE DES PERSONNAGES

- ▶ Jean LARCHEVÊQUE, né en 1512, mort en 1566
- ▶ Gabriel de LORGES, né en 1530, mort en 1574
- ▶ Blaise de MONLUC, né en 1502, mort en 1577
- ▶ Henri 1<sup>er</sup> de MONTMORENCY, né en 1534, mort en 1614
- ▶ Gaspard de COLIGNY, né en 1519, mort en 1572
- ▶ Guy de MONTFERRAND, né en 1540, mort en 1591
- ▶ Charles du PUY-MONTBRUN, né en 1530, mort en 1575
- ▶ Jacques II de CRUSSOL, né en 1540, mort en 1586
- ▶ François de LA NOUË, né en 1531, mort en 1591

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](http://randoland.fr) pour vérifier ta réponse.





Lors du passage devant chacun des indices lis attentivement les indications fournies. Elles t'aideront à résoudre l'énigme posée au verso de cette page.

## 1 Le monument aux morts (Justian)

Repère la position du mot « CT » dans la phrase « Honneur... guerre ».  
Multiplie entre eux le numéro de ligne et la position du mot.  
Ex : COMBATTANTS → ligne 2, mot 3  
→ 2 × 3 = 6

Le nombre découvert n'a pas sa place dans l'ordre de naissance de notre personnage. Tu peux supprimer de la liste.

## 2 Les croquis (Justian)

Quel croquis ressemble à la forme visible à proximité de la manivelle ?



Remplace le nombre sous la bonne photo par la lettre de l'alphabet qui lui correspond.  
Ex : 1 → A, 2 → B ; etc.

Cette lettre n'est pas présente dans le prénom de la personne.

## 3 La maison de couleur (Justian)

Quelle couleur étonnante ! Trois enfants ont donné en français la couleur visible sur la façade de cette maison.

LUC : The house is pink.  
DANIEL : No, it's yellow.  
JOHAN : Sorry but it's blue.

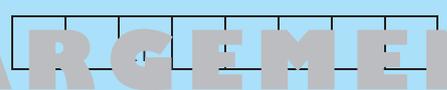
Le nom d'un personnage rime avec le prénom de l'enfant qui a raison. Ce n'est pas l'homme que tu recherches.

### UN PEU D'AIDE :

Quelques couleurs en anglais :  
rouge → red ; bleu → blue ; jaune → yellow ;  
noir → black ; rose → pink ; vert → green

## 4 Le panneau en pierre (Justian)

Quelle est la deuxième lettre de l'ensemble des majuscules noires sur cette plaque ?



Sachant qu'une consonne vaut + 8 et une voyelle - 4, calcule la valeur de ce mot.

Ex : RANDO → 2 × 4 + 3 × 8 - 4 = 16

Le prénom d'un des hommes compte autant de lettres que le résultat obtenu. Ce n'est pas lui que tu recherches.

## 5 L'église (Mourède)

Cet animal s'est installé au sommet du clocher. D'habitude plus bruyant, il est bien silencieux ici. Quel est son cri formé de deux propositions - de - sous ?

### HENNISSEMENT - CHANT

La première lettre de l'initiale du prénom d'un des personnages est identique à l'initiale de la bonne réponse. Raye-le de la liste !

## 6 La croix (Mourède)

Combien y a-t-il de personnages adultes sur cette croix ? Multiplie ce nombre par 15.  
L'homme dont vécu exactement ce nombre d'années n'est pas celui recherché.

## 7 La maison à colombages (Mourède)

L'inspecteur Marco est fan des maisons à colombages et des différents dessins sur les façades. Il a retrouvé trois photos dans ses archives mais laquelle correspond à la maison de Mourède ?



Ex : (9 × 9) + 1 = 82 ; (7 × 10) = 70

Résous l'opération notée sous la bonne photo.  
L'année de décès de notre homme ne se termine pas par le résultat découvert. Tu peux te rayer de la liste.

## 8 La plaque en métal (Mourède)

Quelle est l'inscription sur cette plaque ? Dans l'emplacement ci-dessous, note-la et amuse-toi à supprimer toutes les lettres qui se répètent. À la fin, il ne t'en reste qu'une.  
Le nom de notre personnage ne contient pas ses 3 lettres en même temps.

### Clique sur le 16 ou 19

Tu devrais maintenant avoir retrouvé le prénom et le nom du personnage recherché.

Tu réponde :