



Fenêtres sur les patrimoines

À l'aventure dans Usclas d'Hérault

VISITER, SE BALADER, S'AMUSER, JOUER !

Office de tourisme Destination Salagou, Place Jean-Jaurès, 34800 Clermont l'Hérault
+ 33 (0)4 67 96 23 86 - tourisme@cc-clermontais.fr
www.destination-salagou.fr



Usclas d'Hérault

RANDOLAND.FR

À proximité du fleuve Hérault et entouré de vignes, Usclas d'Hérault possède un cœur de village qui garde des traces de son passé moyenâgeux avec ses vestiges de remparts, de tour, et ses ruelles étroites. Le développement de la viticulture entraîne un agrandissement du bourg, hors les murs, avec de nouveaux quartiers vigneron aux maisons cossues et décorées. Symbole d'Usclas, la digue le protège des tumultes du fleuve Hérault avec le moulin de Roquemengarde gardant toujours un œil sur ses eaux.

La balade démarre devant la mairie. Commencer par observer la croix, la fontaine et la maison au n° 2 **1**.

Prendre la direction de l'église **2**.

Passer sous le porche à gauche de l'église et prendre la première rue à gauche (rue de la Liberté), pour aller observer les façades des maisons, au fond de la ruelle **3**.

Revenir sur la place de la Mairie, prendre à gauche après l'église, rue du Gué, puis passer devant la station de pompage. Continuer tout droit, en passant sur le petit pont **4**.

Après la station de pompage, prendre le deuxième chemin à droite (à la croix) jusqu'à l'Hérault et au moulin **5**.

S'engager dans le petit sentier en sous-bois, à droite en remontant de l'Hérault. Continuer sur ce sentier pour rejoindre une plantation de vignes **6**.

Longer la vigne par la gauche pour rejoindre le chemin goudronné et tourner à gauche, pour revenir à la station de pompage et à la digue. Passer la station de pompage et prendre à gauche, rue des Horts (les jardins). Au bout de la rue, prendre à droite pour observer la façade de l'ancienne école **7**.

Reprendre la route, puis tourner à gauche dans la rue du Barry (attention à la circulation en traversant). Marquer une pause au n° 12 de la rue, pour observer la façade de cette ancienne maison de vigneron **8**.

En haut de la rue, prendre à droite au sens interdit et poursuivre tout droit jusqu'à la deuxième rue à droite. S'engager dans la rue du Négadis. En bas de celle-ci, prendre à droite, puis à gauche, pour rejoindre la place de la Mairie. Fin de la balade !



Niveau
FACILE

Durée
2H

Parcours
4 KM

Départ devant la mairie
GPS : 43.518870N / 3.465020

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



1. La mairie

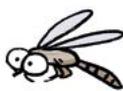
Observe cette étonnante fontaine devant la mairie. À son sommet, tu peux voir des arches en métal surmontées d'un anneau. Combien de pièces de métal a-t-il fallu pour fabriquer cet ensemble ?

> Tu vas découvrir la première étape de l'inspecteur Rando.

4

9

5



2. L'église

Place-toi sous le porche du clocher et observe le sol. Des pièces en métal sont visibles. Quel croquis leur correspond ?



3. La maison au fond de la ruelle

Place-toi devant la grappe de raisin sculptée, au n°5. Fais plusieurs pas chassés sur la gauche jusqu'au symbole visible au-dessus d'une fenêtre. De quoi s'agit-il ?



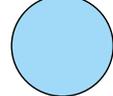
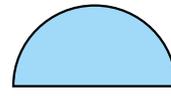
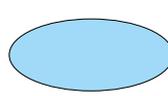
4. La digue

Le nom de quel animal, ci-dessous, commence par la même lettre que le mot « digue » ?



5. L'Hérault

Des blocs en béton composent la passe à poissons, permettant aux poissons migrateurs de remonter le fleuve, malgré le barrage. De quelle forme sont ces blocs ?



6. Le paysage et les cultures

Quelle photo a été prise d'ici ?



7. L'ancienne école

Quelles étiquettes permettent d'écrire le mot gravé au-dessus de la fenêtre ?



8. Rue du Barry, n° 12

Observe les lettres entrelacées sous le balcon. Des lettres ci-dessous, laquelle reconnais-tu ?





Usclas d'Hérault

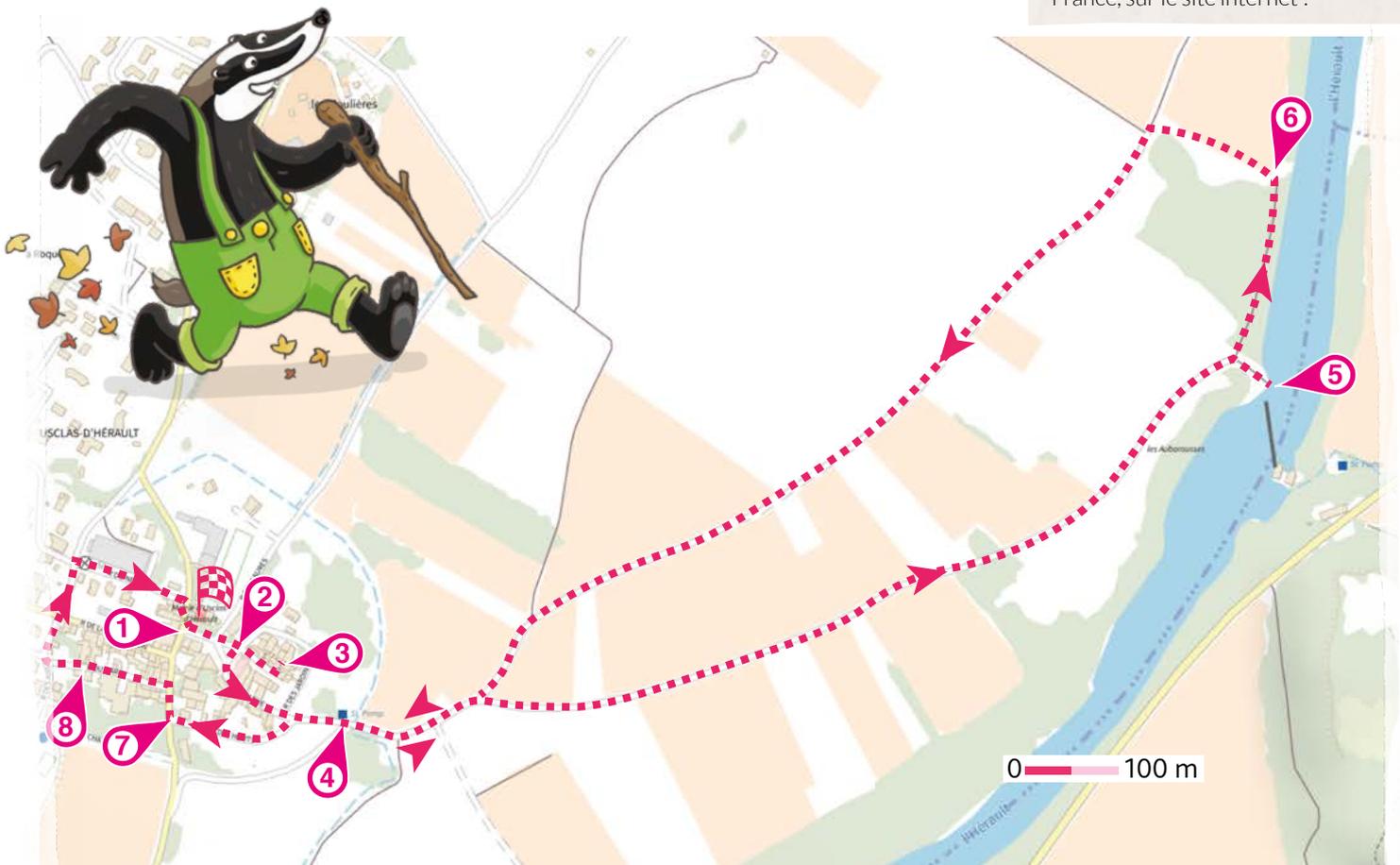
C'est jour de match... Sur le terrain, les deux équipes, composées chacune de cinq joueurs, s'affrontent. La partie se dispute en 13 jeux gagnants et le décompte des points s'effectue comme suit : 15, 30 et 45. Le principe ? Renvoyer la balle dans le camp adverse et, au final, faire en sorte de remporter le point. Si ce jeu, par son fonctionnement, fait penser au tennis, la comparaison s'arrête là, car les joueurs n'ont pas une raquette dans les mains mais un tout autre instrument. L'inspecteur Rando a d'ailleurs été surpris, en regardant le match, de voir avec quoi les équipes jouaient. Ce jeu de balle, véritable institution dans la région, est très sérieux, car il a sa propre fédération, au même titre que des sports comme le football, le rugby, etc. L'inspecteur Rando te propose de jouer ici la partie en solo, pour découvrir le nom de l'instrument indispensable à la pratique de ce sport, et qui lui a aussi donné son nom.

RANDOLAND.FR

SUIS LA PISTE !

Tu disposes du plan ci-dessous. À l'emplacement des pastilles numérotées, lis bien les indications de la page suivante et reporte tes réponses dans la grille de bas de page. Remets en ordre les caractères des cases colorées pour retrouver le nom du sport recherché.

À l'Office de tourisme ou sur www.randoland.fr, tu pourras vérifier avec le code énigme si tu as trouvé la bonne réponse. Découvre aussi toutes nos balades, partout en France, sur le site internet !





Usclas d'Hérault

C'est l'effervescence à Usclas d'Hérault car, dans ce village fortifié par les Templiers, un coffre ancien récemment retrouvé près du vieux moulin des Laures, a disparu lors de son exposition. Ce moulin, construit au XI^e siècle, servait autrefois à moudre le grain et à fournir de l'eau aux habitants. Cette fabuleuse découverte a ravivé une légende : on dit que le coffre contient des secrets précieux sur l'histoire locale et les mystérieux rites des Templiers.

L'inspecteur Rando a enquêté sur cette affaire et a établi une liste de neuf suspects. Il a maintenant besoin d'un enquêteur pour faire le tri et mettre la main sur le voleur. Es-tu prêt(e) à relever la mission qu'il te confie ?

LISTE DES SUSPECTS

- 1 **César Acultiver**, né le 27 avril 1954, agriculteur
- 2 **Côme Érage**, né le 5 février 1945, voisin du moulin
- 3 **Guillaume Décaverne**, né le 5 octobre 1984, historien
- 4 **Jessé Déjatout**, né le 14 août 1966, érudit local
- 5 **Louis Dort**, né le 22 mai 1958, collectionneur d'antiquités
- 6 **Medhi Temoitou**, né le 30 mars 1991, journaliste
- 7 **Parisse Hy**, née le 12 mai 1957, guide touristique
- 8 **Rachel Aime**, née le 16 janvier 1995, architecte
- 9 **Tarek Tifé**, né le 11 juin 1969, restaurateur d'art

SUIS LA PISTE !

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** pour vérifier ta réponse. Tu peux aussi la vérifier sur le site www.randoland.fr et 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 mairie

Pars en direction de la maison portant le n° 2 ! En quelle année a-t-elle été construite ?

> Supprime de la liste le personnage né 150 ans plus tard. Ce n'est pas le voleur !

2. L'église

Ils surveillent l'accès à l'église... Combien d'angelots sont installés au-dessus de la porte d'entrée ? Remplace ce nombre par le mois correspondant.

EXEMPLE 1 > JANVIER ; 2 > FÉVRIER ; etc.

> Le suspect né le mois précédent est à rayer de la liste.

3. La maison au fond de la ruelle

L'inspecteur Rando joue aux cartes avec des amis. Quel jeu contient le plus de cartes avec le motif visible au-dessus d'une des fenêtres du rez-de-chaussée ?



Additionne entre eux tous les chiffres du jeu découvert pour trouver le résultat.

> Tu peux éliminer le suspect né un jour identique à ton résultat.

4. La digue

Longue de 800 mètres, en place depuis 1912, la digue a montré quelques signes de fatigue. On a donc utilisé un matériau spécifique pour garantir son étanchéité.

Découvre son nom en remplaçant chaque nombre ci-dessous par la lettre qui a cette position dans l'alphabet.

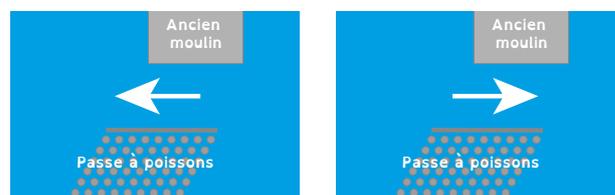
16	1	18	16	12	1	14	3	8	5	19

EXEMPLE 1 > A ; 2 > B ; etc.

> Le personnage dont le nom a pour initiale la lettre de la case bleutée n'est pas celui recherché. Barre-le de la liste !

5. L'Hérault

Quel schéma ci-dessous correspond à ce que tu peux observer ? Prête attention à la flèche blanche qui t'indique le sens du courant !



JOURNALISTE

HISTORIEN

> Le mot inscrit sous le bon schéma t'indique le métier exercé par l'un des suspects de la liste. Ce n'est pas notre coupable, alors raye-le !

6. Le paysage et les cultures

Des amis discutent de ce bout de chemin. Qui a raison ?

CINDY : Le chemin passe entre une parcelle de vignes sur la droite et des cannes de Provence sur la gauche.

LAZARE : Non, il n'y a pas de vignes, c'est une oliveraie dont les arbres tortueux sont très vieux.

> Le suspect dont le prénom rime avec le prénom de la personne qui dit vrai n'est pas le voleur. Élimine-le de la liste !

7. L'ancienne école

L'inspecteur Rando a proposé un jeu à deux amies anglaises : trouver un mot qui rime avec celui inscrit juste après « ÉCOLE ».

APRIL propose le mot « phénoménal ».

Pour **JUNE**, le mot qui rime est « dramatique ».

> Le personnage né au cours du mois anglais correspondant à la bonne réponse est à rayer de la liste.

8. Rue du Barry, n° 12

Repère les deux lettres entrelacées sous le balcon ! Quelle est la position de chacune dans l'alphabet ? Fais la somme des deux nombres.

EXEMPLE IR > 9 + 18 = 27

> Le jour de naissance d'un seul personnage est égal à ton résultat mais ce n'est pas le voleur.

Tu devrais avoir retrouvé le prénom et le nom du voleur.

TA RÉPONSE

🔍 Code énigme : 3431501G