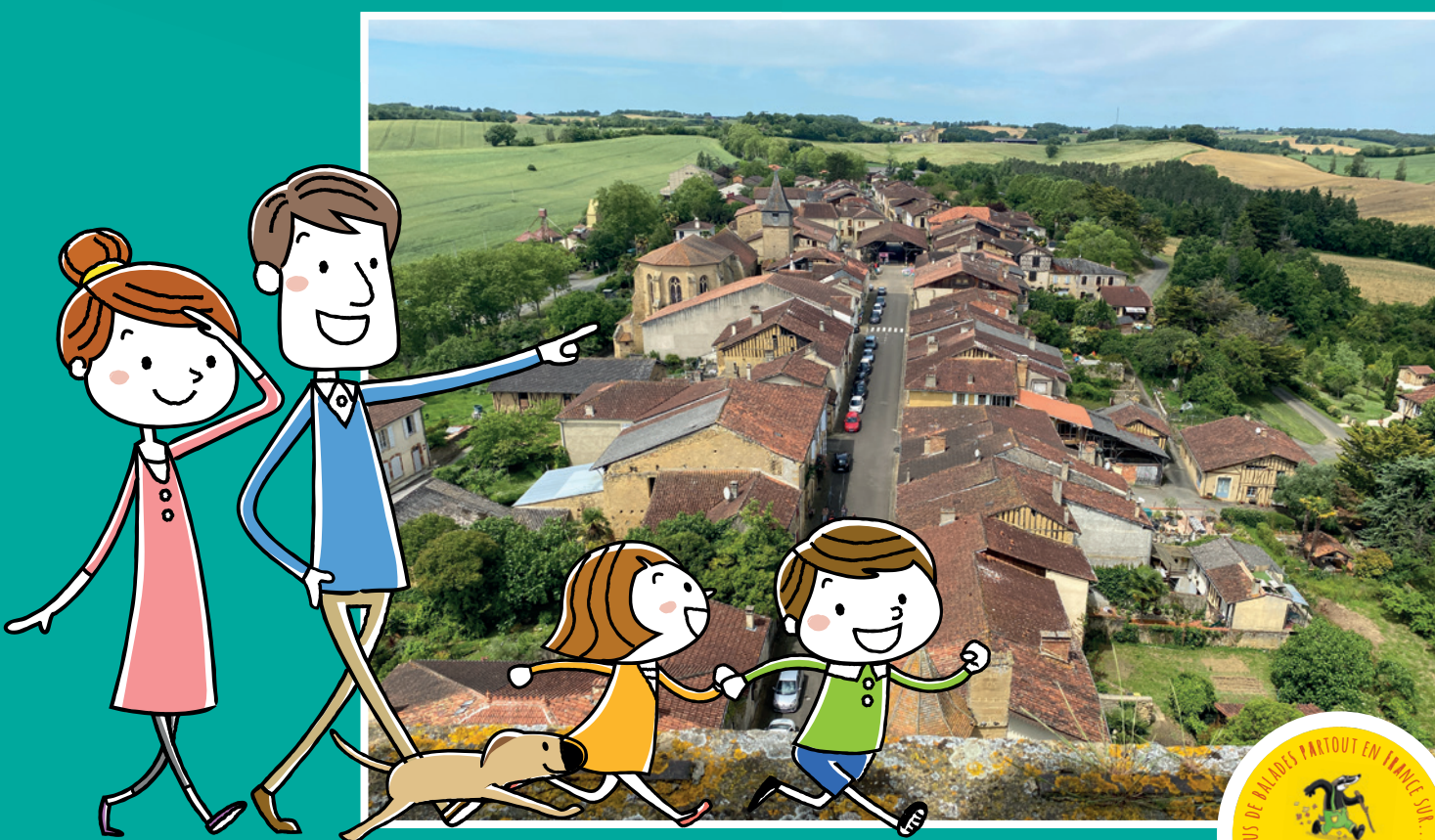


BALADES LUDIQUES POUR PETITS ET GRANDS

Bassoues



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

MIRANDE  ASTARAC
OFFICE DE TOURISME



OFFICE DE TOURISME DE MIRANDE-ASTARAC
13, rue de l'Évêché
32300 MIRANDE
Tél. : 05 62 66 87 22
contact@ot-mirande.com

Facile



1,9 km

1 h 15

Bassoues

Départ: Au pied du donjon**GPS: 43.579086 N / 0.247964 E**

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.

Commencer la balade au pied du donjon, sur la Grande Rue. Rechercher, sur le mur à droite, les deux blasons de pierre ①.

Continuer jusqu'à la grande croix ②.

Se rendre à gauche vers l'église ③.

Si elle est fermée, la réponse à cet indice est notée en dessous de la carte, au bas de cette page.

Traverser la grande halle et continuer dans la Grande Rue jusqu'au bout. En face du monument aux morts, remarquer le grand blason de céramique ④.

Continuer à droite pour rejoindre le chemin de ronde bordé de platanes. Remonter ensuite à droite dans le village. Passer sous le porche pour

rejoindre la place de la halle. Continuer tout droit le long de l'église et tourner à gauche. S'arrêter devant la porte de l'ancienne école publique ⑤.

Continuer dans la même direction pour revenir au pied du donjon. Prendre à droite puis tout de suite à gauche. Prendre un peu de recul pour observer le donjon (positionnez-vous près de la croix pour plus de sécurité) ⑥.

Suivre ensuite la direction de la basilique sur le chemin de Saint-Fris. S'arrêter devant le métier à ferrer ⑦.

Continuer jusqu'à la basilique ⑧.

Faire demi-tour pour rejoindre votre point de départ.

Ne partez pas du village sans avoir effectué la **visite du donjon**. Ce chef-d'œuvre de l'architecture militaire du XIV^e siècle, qui se distingue de loin, ne vous laissera pas indifférent.

Grimpez tout en haut de ses 43 m. Vous serez récompensé par un panorama grandiose sur la campagne, les coteaux du sud du Gers et la chaîne des Pyrénées.

Vous pouvez prolonger la visite de Bassoues en vous rendant (à pied ou en voiture) à l'**Étendard-Statue de Saint-Fris** située à 800 mètres environ du village sur la route départementale. Si vous souhaitez vous y rendre à pied, faire très attention à la circulation.

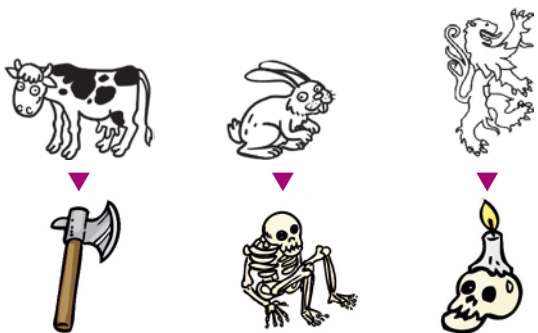




1 Les blasons

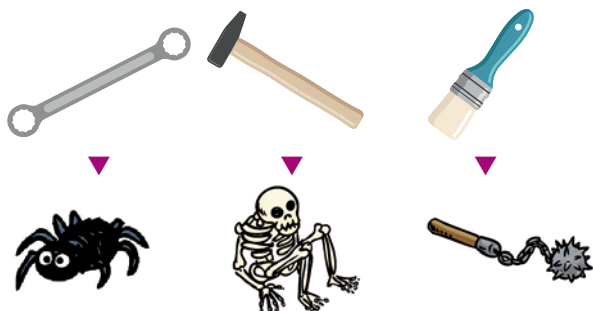
Quel animal retrouves-tu sur un des deux blasons ?

Tu vas découvrir la première étape de l'Inspecteur Rando.



2 La croix

Quel outil vois-tu sur la croix ?



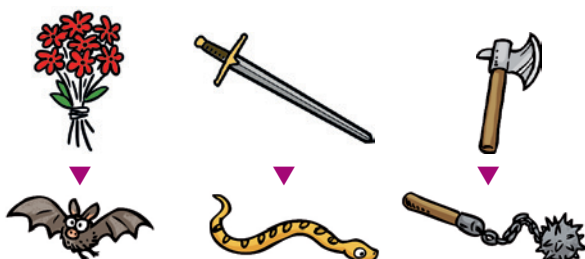
3 L'église

Quelle est la couleur du centre de la rosace (sous le blason) du grand vitrail et des huit rayons qui l'entourent ?



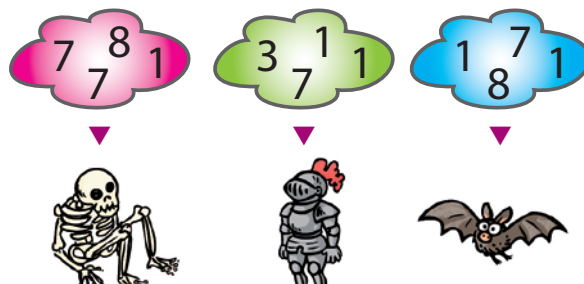
4 Le blason

Quel objet tient le chevalier dans la main gauche ?



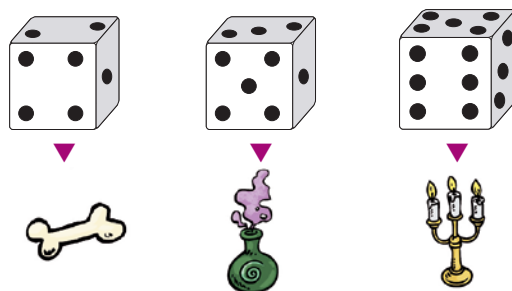
5 L'ancienne école

Quel nuage de chiffres te permet d'écrire l'année gravée au-dessus de la grande porte ?



6 Le donjon

Sur le donjon, tu peux voir plusieurs étages séparés par une rangée de pierres. Combien comptes-tu d'étages (y compris le rez-de-chaussée) ?



7 Le métier à ferrer

Quelle photo du métier à ferrer correspond à celui que tu as devant les yeux ?



8 La basilique

Quel animal est visible au-dessus du portail de la basilique ?





LA FORMULE MAGIQUE

Hey, aventurier! Un jour, le village de Bassoues est attaqué par un terrible dragon. Les villageois, effrayés, se réfugient dans le donjon, leur dernier espoir. Et toi, chevalier, armé de ton épée étincelante et de ton bouclier, tu t'élances courageusement vers la bête. Dans le donjon, tu trouves un vieux grimoire. En le lisant, tu apprends qu'une formule magique peut neutraliser le dragon. Mais une partie est effacée. Une fois reconstituée, tu pourras, au pied du donjon, prononcer la formule magique qui protégera à jamais le village de Bassoues

Pars vite à la découverte des indices qui vont te permettre de retrouver le mot disparu de la formule magique ci-contre et ainsi redonner à Bassoues sa tranquillité!

Formule Magique

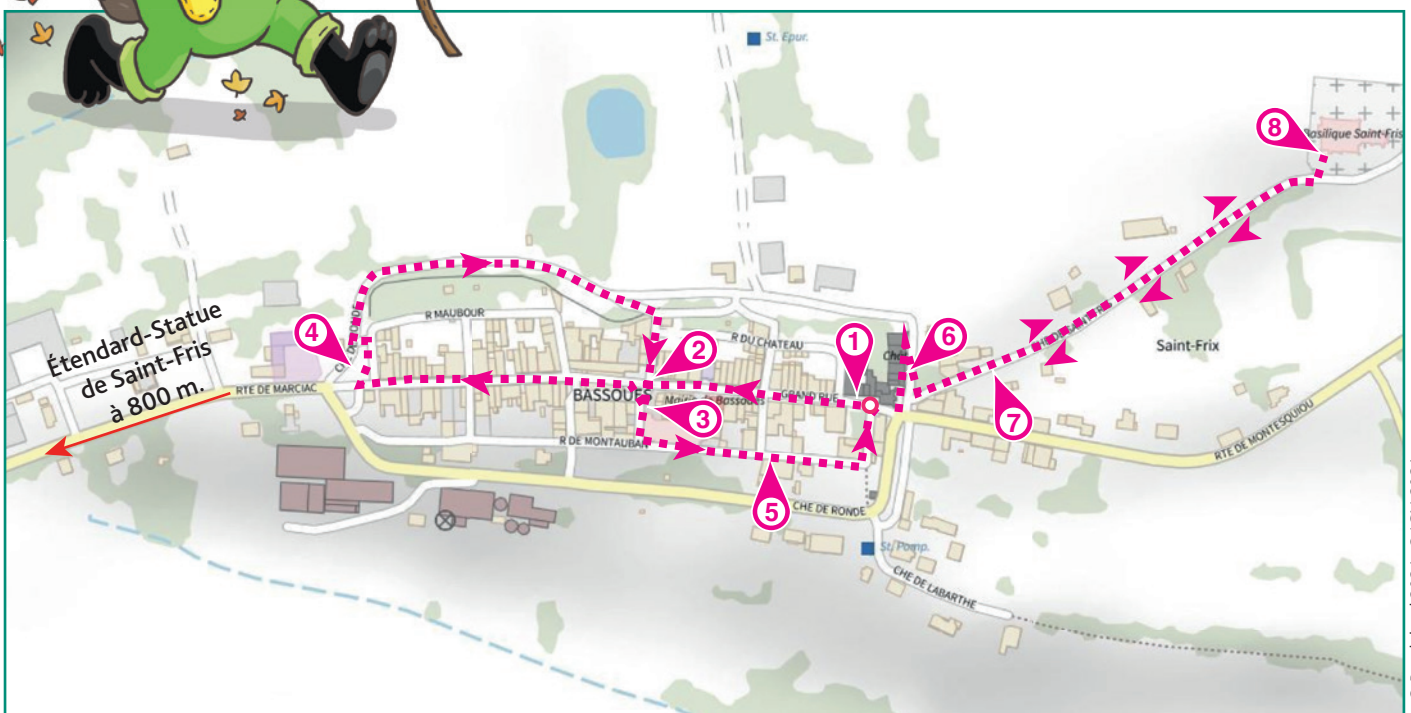
Par la lumière de l'étoile
et la force du vent,
Que le dragon soit emporté
au
Esprit de la terre, de l'eau
et du feu,
Protégez Bassoues et
chassez ce monstre odieux!
Que le village soit protégé à jamais
du dragon maléfique!



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 ton retour à la maison, avec l'aide de tes parents, rends-toi vite à l'Office de Tourisme ou sur le site 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.

1 Les blasons

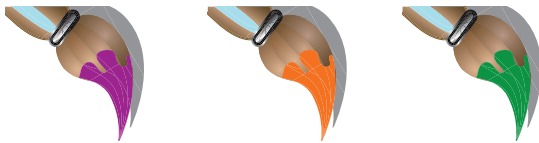
Un animal est représenté sur un des deux blasons. Comment s'appelle le petit de cet animal ?
Note son nom dans la grille.

2 La croix

Sur cette croix, tu peux découvrir les instruments de la Passion du Christ. On y retrouve une échelle. Compte son nombre de barreaux.
Reporte dans la grille, mais en lettres, le nombre que tu viens de trouver.

3 L'église

Observe la magnifique rosace. En son centre, tu peux reconnaître un blason et huit rayons. Si tu mélanges la couleur des rayons avec du jaune, quelle couleur obtiens-tu ?



LOUIS

SACHA

ELIOT

Inscris, dans la grille, le prénom inscrit sous la bonne couleur.

4 Le blason

Le blason représente un chevalier sur sa monture. Tout autour, figure une devise en latin et la mention de la ville de Bassoues (*Bassoa* en occitan). Les pattes avant du cheval pointent vers deux lettres de cette inscription.

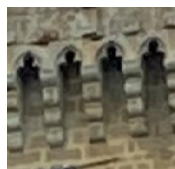
Note dans la grille les deux lettres trouvées.

5 L'ancienne école

Au-dessus de la grande porte, la pierre est gravée d'une date. Si tu additionnes tous les chiffres qui la composent, quel nombre obtiens-tu ?
Note ta réponse, en lettres, dans la grille réponse.

6 Le donjon

Le donjon dispose d'un mâchicoulis (photo ci-contre). Il servait de système de défense grâce aux trous qui permettaient de laisser tomber des projectiles sur les assaillants. Sur cette photo, on en compte 4.



Combien de trous de mâchicoulis peux-tu compter sur la façade entre les deux tourelles.

Note ta réponse, en lettres, dans la grille.

7 Le métier à ferrer

Deux amis ont pris en photo le métier à ferrer, mais un seul l'a pris à Bassoues.



COME



JADE

Note, dans la grille, le prénom du bon photographe.

8 La basilique

Au-dessus du portail d'entrée de la basilique, on peut apercevoir un animal. Quel est le verbe du cri de cet animal ? Tu peux utiliser l'aide ci-dessous.

UN PEU D'AIDE

Les cris des animaux

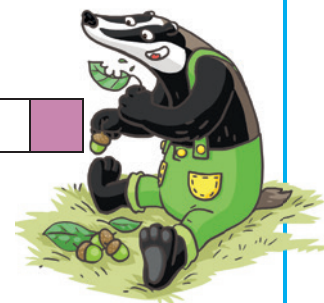
- Aigle
- Cheval
- Éléphant
- Loup
- Renard
- Glatir
- Hennir
- Barrir
- Hurler
- Clapir

Reporte dans la grille ce verbe à l'infinitif.

Grille réponse

Circuit n°3203201M

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



Remets en ordre les caractères des cases colorées pour trouver le mot manquant de la formule magique.

Ta réponse :



ÉNIGME

Le village de Bassoues est en effervescence. Les reliques de Saint-Fris, le joyau de la Basilique, ont disparu ! Pour résoudre ce mystère, Sir Thomas, le célèbre chevalier, réunit neuf habitants dans la grande salle du donjon. Il sait que le coupable se trouve parmi eux.

Et toi, noble chevalier, arriveras-tu à retrouver le nom du coupable dans la liste ci-dessous ?



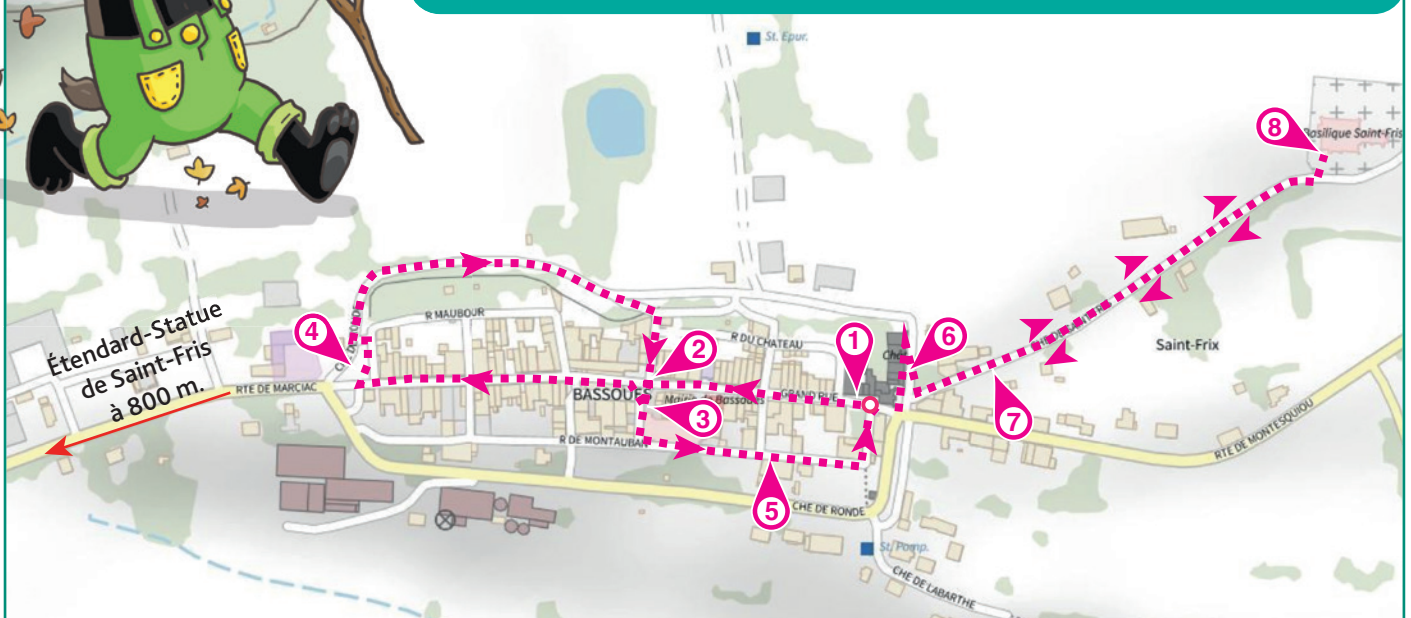
LISTE DES SUSPECTS

- 1 Le forgeron Louis BERGES :** Un homme costaud, toujours couvert de suie, il est connu pour ses talents de serrurier.
- 2 La guérisseuse Marine LASSERRE :** Une femme sage qui connaît tous les secrets des herbes et des potions. Elle est respectée et crainte à la fois.
- 3 L'aubergiste Pierre MAGAND :** Spécialiste du coq au vin, il voit passer tous les voyageurs.
- 4 La tisserande Aline LACOSTE :** Discrète et silencieuse, elle travaille dans son atelier toute la journée.
- 5 Le maréchal-ferrant Luc LALANNE :** Un homme habile qui voyage souvent pour ses affaires.
- 6 La boulangère Jeanne PERES :** Elle connaît tout le monde et prépare les meilleurs pains du village.
- 7 Le pêcheur Guillaume LAFFORGUE :** Un homme simple qui passe ses journées sur le lac, il est rarement en contact avec les autres villageois.
- 8 L'ermite Pierre GASTATIS :** Vivant en marge du village, il descend rarement de sa colline.
- 9 Le troubadour Arnaud DUPUY :** Raconte des récits fabuleux, le soir au clair de lune.

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 ton retour à la maison, avec l'aide de tes parents, rends-toi vite à l'Office de Tourisme ou sur le site randoland.fr pour vérifier ta réponse.





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 Les blasons

Un des blasons comporte la représentation d'un animal.

Supprime de la liste la personne dont le métier rime avec le nom de l'animal trouvé.

2 La croix

Repère l'animal perché en haut de la croix. Dans la description d'un des personnages, il est fait mention de cet animal.

Supprime de ta liste le personnage trouvé. Ce n'est pas celui recherché!

3 L'église

Sur la grande rosace, on peut voir un blason au centre. En haut du blason, deux étoiles encadrent un des éléments ci-dessous.



Raye de la liste la personne dont la description mentionne cet élément.

4 Le blason

Le blason représente un chevalier sur sa monture. Tout autour, figure une devise de deux mots en latin et la mention de la ville de Bassoues (*Bassoa* en occitan).

La personne dont le nom rime avec un des deux mots en latin n'est pas celle recherchée. Tu peux la rayer de ta liste.

5 L'ancienne école

Cherche l'année gravée au-dessus de la grande porte.

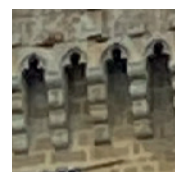
Remplace maintenant les chiffres qui la composent par les lettres qui correspondent dans l'alphabet.

Ex. : 1 = A ; 2 = B ; 3 = C...

Le nom d'un seul suspect ne contient aucune des lettres trouvées. Tu peux le supprimer de ta liste, ce n'est pas lui le coupable.

6 Le donjon

Le donjon dispose d'un mâchicoulis (photo ci-contre). Il servait de système de défense grâce aux trous qui permettaient de laisser tomber des projectiles sur les assaillants.



Sur cette photo, on en compte 4. Combien de trous de mâchicoulis peux-tu compter sur la façade entre les deux tourelles.

La personne dont le prénom comporte exactement ce nombre de lettres n'est pas celui recherché.

7 Le métier à ferrer

Quelle photo correspond au métier à ferrer de Bassoues ?



LAINÉ



MINÉRAI

Élimine de la liste le personnage dont le prénom est l'anagramme du mot inscrit sous la bonne photo.

8 La basilique

Un animal est représenté au-dessus du portail d'entrée de la basilique. Un des suspects travaille pour cet animal.

Tu peux supprimer de la liste le personnage que tu viens de trouver. Ce n'est pas lui le coupable.

Circuit n° 3203201G

Tu devrais maintenant connaître l'identité de la personne ayant fait disparaître les reliques.

Ta réponse:

Tu peux vérifier ta réponse à l'Office de Tourisme ou sur le site internet Randoland.fr