

BALADES LUDIQUES POUR PETITS ET GRANDS

La Ville-Dieu-du-Temple



© Office de Tourisme



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

Office de Tourisme intercommunal
Moissac-Terres des Confluences
1 Boulevard de Brienne
82 200 Moissac
05 32 09 69 36

Bureau d'information touristique
de Saint-Nicolas-de-la-Grave
Place du Château,
82210 Saint-Nicolas-de-la-Grave
05 63 94 82 81

Bureau d'information touristique
de Castelsarrasin et Capitainerie
3 bis allée de Verdun
82 100 Castelsarrasin
05 63 32 01 39

Facile



1,2 km

45 min

La Ville-Dieu-du-Temple

Départ : Devant l'église

GPS : 44.033688N / 1.218018E

Le nom de La Ville-Dieu-du-Temple est un héritage des Templiers. C'est après avoir créé une commanderie au XII^e siècle, que les Templiers fondèrent dans l'hostile forêt d'Agre une cité nommée Villadei, La Ville Dieu.

Au XIV^e siècle le village passa sous le contrôle de l'ordre de Malte qui y posséda une importante commanderie jusqu'à la Révolution Française.

Carnet de route

Soyez vigilants avec vos enfants notamment sur les zones non piétonnes. Le parcours s'effectue sous votre entière responsabilité. L'Office de Tourisme et la société Randoland déclinent toute responsabilité en cas d'accident.

Commencer la balade sur le parking de l'église. Aller observer le monument aux morts **1**.

Dos à l'église, partir à gauche sur la D958 pour aller en direction du rond-point **2**.

Au rond-point, continuer sur la D958, direction Agen. Juste avant le rond-point suivant, tourner à droite pour aller observer l'ancienne gare maintenant transformée en musée **3**.

Faire demi-tour et regarder avec attention le lavoir de l'autre côté de la route **4**.

Longer la rivière pour aller observer le château d'eau **5**.

Continuer jusqu'au pont à droite et traverser la rivière. Marcher une centaine de mètres pour aller observer les jeux pour enfants et le city stade **6**.

Faire le tour de l'étang de pêche et

traverser la rivière en empruntant la petite passerelle. Tourner à gauche pour passer devant l'école. Prendre la première à droite, dans la rue du Château d'eau et observer ce dernier de plus près **7**.

Au bout de la rue prendre à droite puis à gauche pour longer le cimetière et l'église. Rentrer dans l'église pour aller chercher le dernier indice **8**.

Fin de la balade.

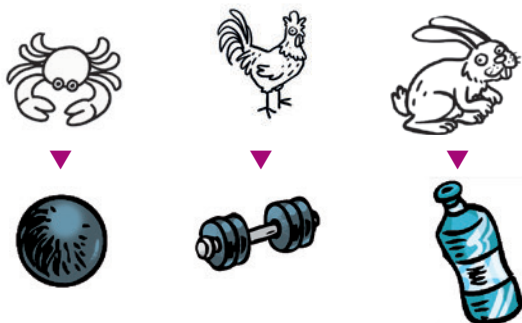




1 Le monument aux morts

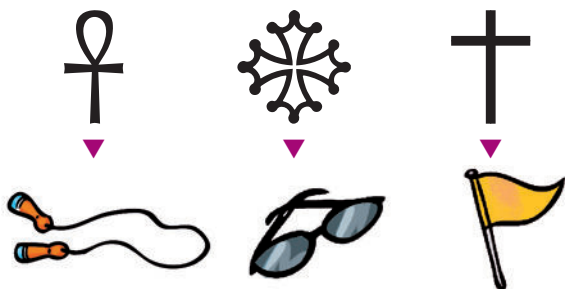
Quel animal vois-tu au sommet du monument aux morts ?

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



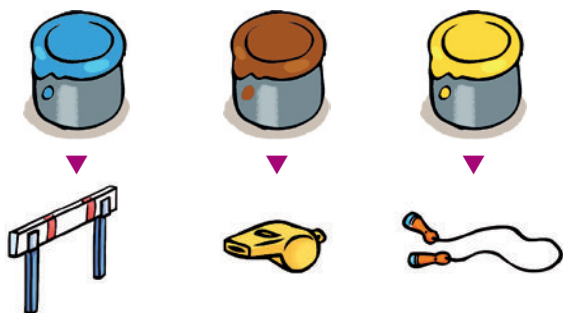
2 Le rond-point

Observe la sculpture en acier fixé contre un muret. Quelle croix lui correspond ?



3 Le musée

Quelle couleur n'est pas présente sur le blason de la ville ?



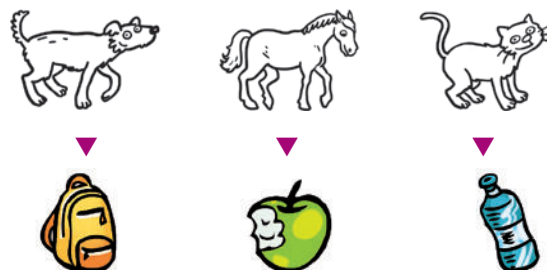
4 Le lavoir

Quel matériau a servi à fabriquer les poteaux du lavoir ?



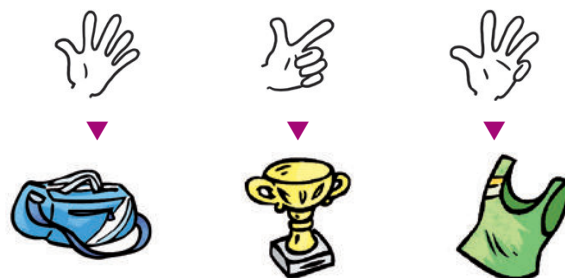
5 Le château d'eau

Regarde attentivement au sommet du château d'eau. Il y a des oiseaux et un autre animal, lequel ?



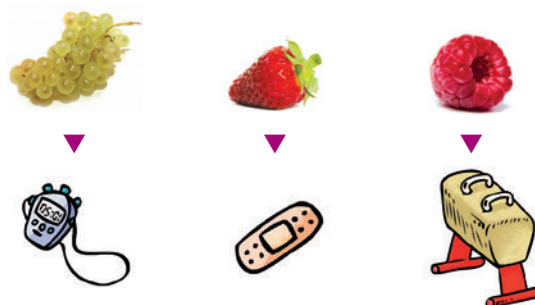
6 L'espace de jeux

Observe la grosse fourmi rouge, combien a-t-elle d'antennes ?



7 Le château d'eau

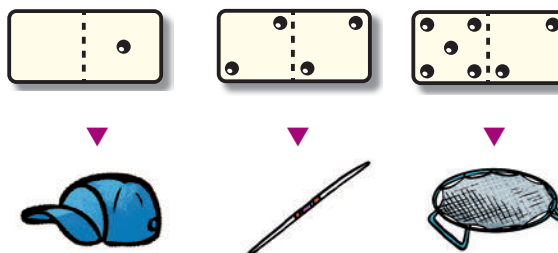
Quel fruit reconnais-tu au bas du château d'eau ?



8 L'église

Cherche ce blason sur un vitrail de l'église. Il est entouré d'étoile.

Combien en comptes-tu ?





La Ville-Dieu-du-Temple

ÉNIGME

Cette année Ethan a assisté, avec ses parents, au festival international de l'humour qui a lieu depuis plus de vingt ans à La Ville-Dieu-du-Temple. Il s'est vraiment amusé et a beaucoup ri devant ces spectacles plus drôles les uns que les autres ! Mais il y en a un qu'il a vraiment apprécié : c'est celui d'une troupe de jeunes comiques qui ont à peu près son âge. Il a trouvé très belle une des artistes et a eu le courage d'aller lui parler après sa représentation. Cette dernière, touchée par tant d'attention, lui a promis qu'elle reviendrait l'année prochaine et qu'ils pourraient peut-être se revoir. Ethan, très heureux, s'est malheureusement rendu compte qu'il n'avait même pas demandé son prénom à cette belle jeune fille. Il demande alors de l'aide à l'Inspecteur Rando.

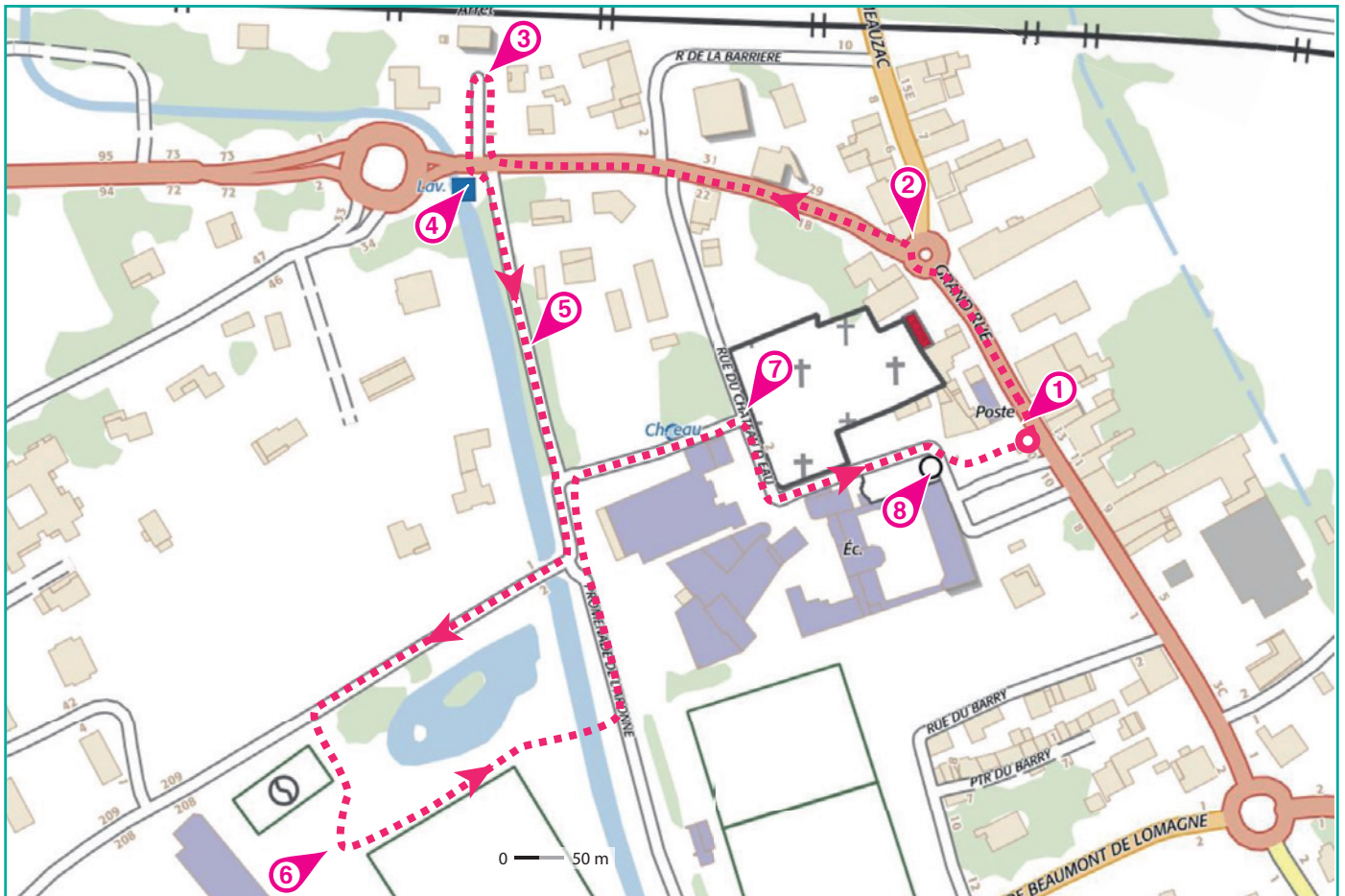
Grâce aux indications de la page suivante, parviendras-tu à découvrir le prénom de la belle ?



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.





La Ville-Dieu-du-Temple

ÉNIGME

Cette année l'inspecteur Rando assiste au festival international de l'humour qui a lieu depuis plus de vingt ans à La Ville-Dieu-du-Temple. Le mercredi, il regarde avec plaisir les Galopins du Rire. Des enfants montent alors sur scène et racontent des sketches humoristiques qu'ils répètent sans doute depuis des mois. Le vendredi, il est spectateur attentif du Tremplin des artistes amateurs : les humoristes concourent pour accéder à la finale qui a lieu le lendemain.

Peu de temps avant cette finale, les organisateurs paniquent : « Un petit malin a dû trouver très drôle de chaparder les micros... mais nous en avons absolument besoin, aidez-nous s'il vous plaît ! ».

Une liste de suspects est dressée. L'inspecteur Rando a maintenant besoin d'un enquêteur sur le terrain pour démêler le vrai du faux. Sauras-tu l'aider ?

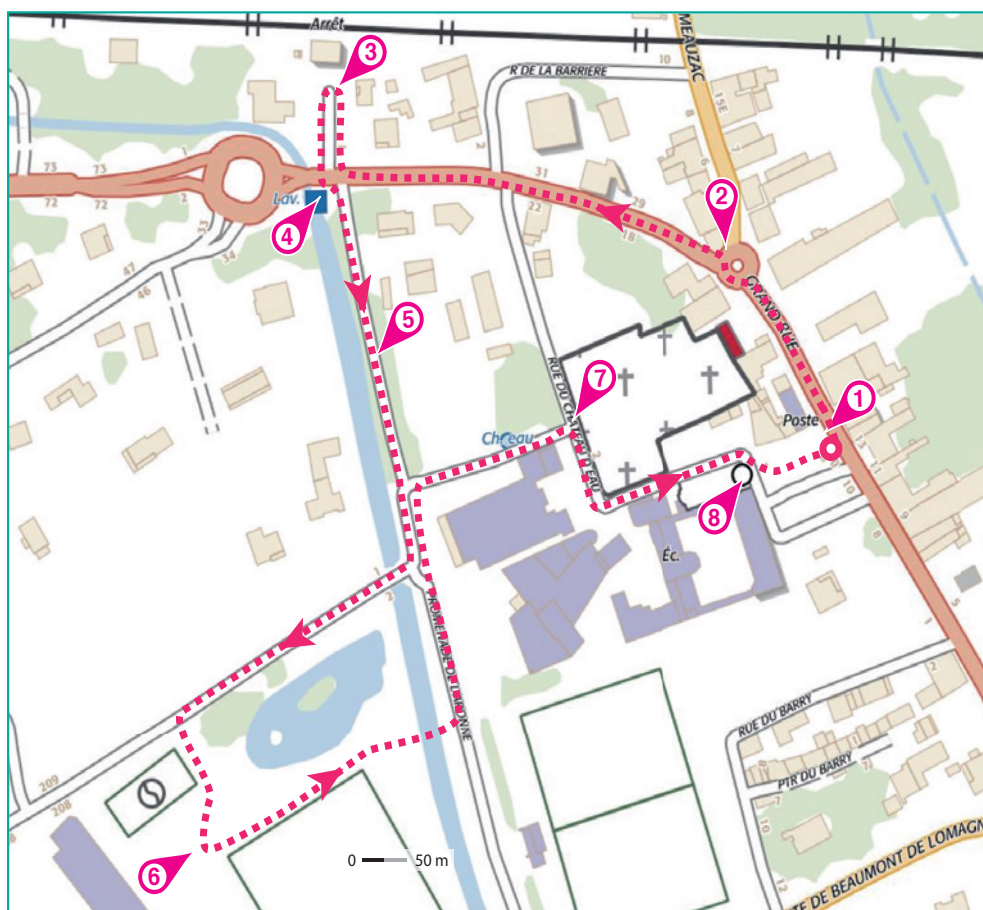


LISTE DES SUSPECTS*

- ▶ **Fannette Grancho**, née le 15 janvier 1985 à Toulouse.
- ▶ **Thomas Laplette**, né le 26 juillet 1990 à Lille.
- ▶ **Marion Pella**, née le 17 septembre 1982 à Rennes.
- ▶ **Luc Souchu**, né le 12 août 1978 à Bordeaux.
- ▶ **Sacha Pic**, née le 3 mai 1982 à Paris.

- ▶ **Hugo Lamblou**, né le 29 février 1981 à Lyon.
- ▶ **Clarys Strout**, née le 7 avril 1991 à Béziers.
- ▶ **Daniel Kirsh**, né le 12 octobre 1988 à Chambéry.
- ▶ **Pierre Oin**, né 13 juin 1987 à Marseille.

** Tous les noms sont bien entendu imaginaires !*



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, rends-toi 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 Le monument aux morts

Observe attentivement le monument aux morts. Quel est le prénom du brigadier décédé le 20 juin 1959 en Algérie.

Le nom de famille d'un seul des suspects a la même initiale que ta réponse. Ce n'est pas le chapardeur. Tu peux l'éliminer.

2 Le rond-point

Observe la sculpture en acier fixé contre un muret. Quel dessin lui correspond ?



$$6 \times 3 - 1$$



$$5 \times 4 + 3 \times 3$$

Résous l'opération notée sous le dessin de ton choix.

Un seul des suspects est né un jour correspondant à ton résultat. Ce n'est pas celui que tu cherches, tu peux donc le supprimer de la liste !

3 Le musée

Deux amies discutent du blason de la ville que tu peux voir sur la façade du musée.

ADÉLAÏDE : On voit deux couleurs sur le blason, du jaune à gauche et du bleu à droite !

ANNABELLE : En effet il y a bien ces deux couleurs mais le jaune est à droite et le bleu à gauche !

La ville de naissance d'un seul des suspects est composée du même nombre de lettres que le prénom de celle qui dit la vérité. Ce n'est pas le blagueur. Raye-le vite !

4 Le lavoir



AVRIL



AOÛT



MAI

Un seul des suspects est né au cours du mois indiqué sous la photo du lavoir. Ce n'est pas celui que tu cherches, tu peux le barrer !

5 Le château d'eau

Regarde attentivement le haut du château d'eau. Il y a des oiseaux mais il y a aussi un autre animal. Le vois-tu qui semble se promener sur le rebord ? Calcule la valeur de son nom, sachant qu'une consonne vaut + 1 et une voyelle + 5.

Ex. : SINGE $\rightarrow 1 + 5 + 1 + 1 + 5 = 13$

L'année de naissance d'un seul des suspects se termine par ton résultat. Ce n'est pas le voleur. Tu peux le supprimer de ta liste !

6 L'espace de jeux

Approche-toi de l'espace de jeux et complète la phrase suivante avec les lettres que tu as à ta disposition en dessous.

Il y a une grosse _____ de couleur _____ !

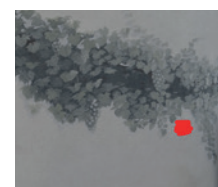
A E F G I I M O O P R R R S U U

Reconstitue le nom d'une ville avec les lettres restantes.

Parmi les suspects restants, un seul est né dans la ville que tu viens de trouver. Ce n'est toujours pas celui que tu cherches. Tu peux le rayer de ta liste !

7 Le château d'eau

Regarde au bas du château d'eau, il y a la signature du peintre. Elle est masquée par la tâche rouge ci-contre. Quel est le nombre que tu peux voir ?



Un seul des suspects n'a pas ce nombre dans son année de naissance. Ce n'est pas celui que tu cherches, tu peux alors le rayer de ta liste !

8 L'église

Entre dans l'église et place-toi face au chœur. Sur le vitrail à ta droite tu peux voir deux lettres, un « M » en jaune et un « A » en blanc.

Cherche un autre vitrail avec deux autres lettres face à ce dernier.

Un seul des suspects a les mêmes initiales que les deux lettres que tu viens de trouver. Malheureusement, ce n'est pas la personne que tu recherches !

Circuit n° 8209601G

Tu devrais avoir retrouvé le chapardeur de micro.

Ta réponse:

