

# BALADES LUDIQUES POUR PETITS ET GRANDS

## MONTENESCOURT • GOUVES



Visiter,  
se balader,  
s'amuser!



Office de Tourisme  
CAMPAGNES DE L'ARTOIS  
Hôtel communautaire  
1050 avenue François Mitterrand  
62810 AVESNES-LE-COMTE  
[tourisme.campagnesartois.fr](http://tourisme.campagnesartois.fr)

6,1 km

70 m

3 h 30

Temps estimé pour  
un enfant de 4 ans.

2 h 00

# Montenescourt • Gouves

Départ: parking en face de la mairie de Montenescourt  
GPS: 50.293781, 2.622661

Prenez un crayon!

Montenescourt et Gouves sont deux villages voisins de l'Artois, situés à l'ouest d'Arras, dans un cadre de campagne vallonné et verdoyant. Montenescourt se distingue par son église Saint-Léger et par ses fermes traditionnelles en brique et en pierre, typiques de la région. Gouves, plus petit, possède une atmosphère paisible et conserve également des traces de son histoire, notamment liée aux conflits du XX<sup>e</sup> siècle. Les paysages alentour, faits de champs ouverts, de sentiers et de bosquets, invitent à la balade et offrent de beaux points de vue sur la campagne artésienne. Ensemble, Montenescourt et Gouves constituent une étape idéale pour découvrir le charme discret du terroir rural.

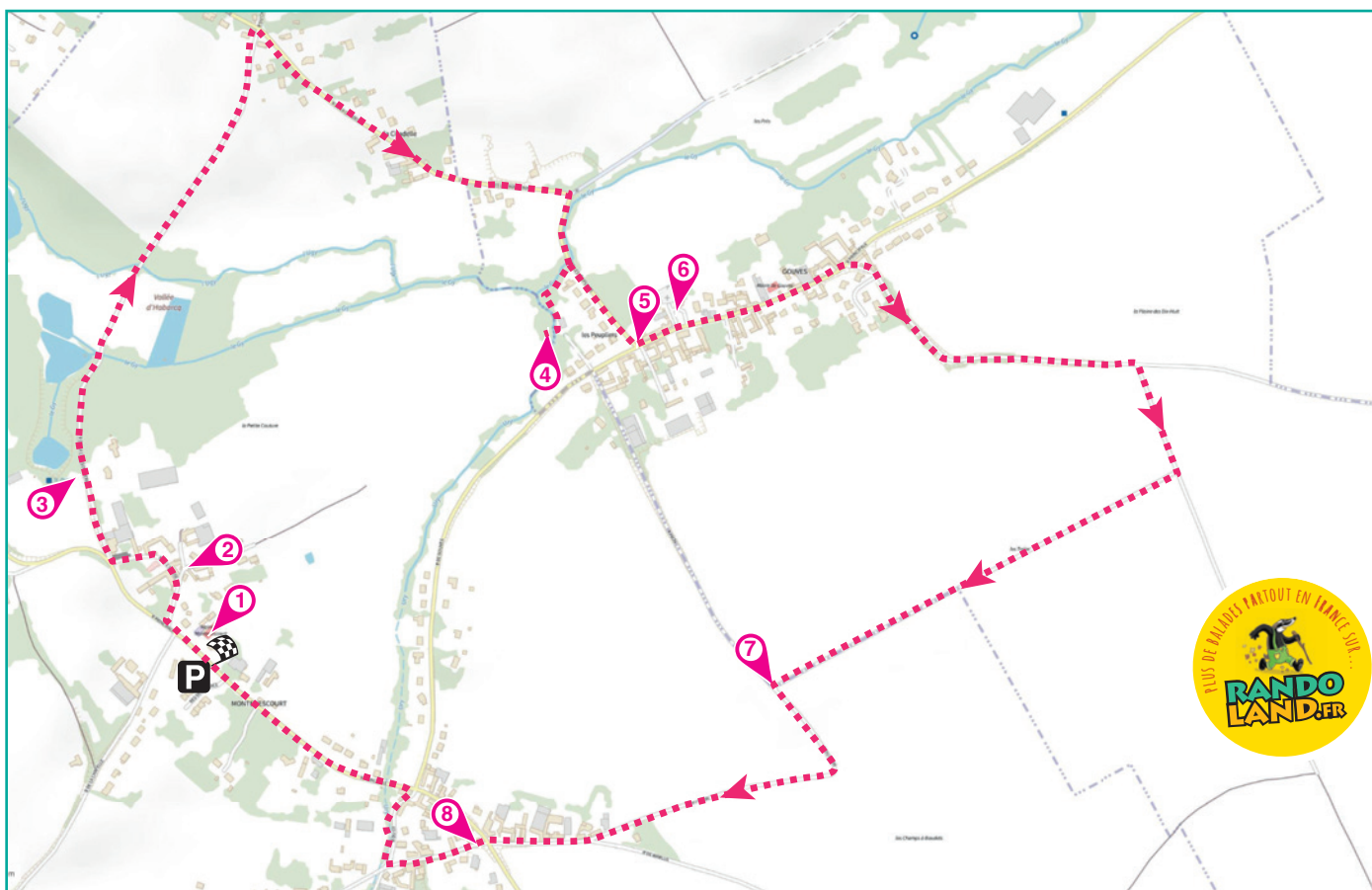
## Carnet de route

*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.*

Départ du parking en face de la mairie de Montenescourt. Traverser prudemment pour se rendre devant la mairie **1**. Prendre ensuite à droite devant le monument aux morts et, avant de tourner à gauche en direction de l'église, remarquer la girouette sur le toit de la maison n° 1 de la rue de la Petite Couture **2**. Tourner dans la rue de l'Église. Passer devant l'église et continuer. Au croisement, tourner à droite. Continuer à droite sur la petite route puis s'arrêter à gauche devant la grotte **3**. Remarquer en contrebas de la route

une ancienne cressonnière. Poursuivre jusqu'au bout de la route. Au croisement, tourner à droite. Continuer cette route sur la droite et traverser le Gy. Tout de suite après le pont, tourner à droite pour rejoindre la salle communale et le parc paysager **4**. Faire demi-tour pour ressortir du parc paysager et prendre à droite. Au carrefour, s'arrêter devant la chapelle (en fait un oratoire) sur la gauche **5**. Partir à gauche. S'arrêter devant l'église de Gouves à votre gauche **6**. Continuer sur la rue Principale puis tourner à droite au carrefour. Suivre la

petite route tout droit pendant 500 m puis tourner à droite. Au prochain embranchement, prendre à droite. Au croisement suivant, s'arrêter pour observer le panorama **7**. Tourner à gauche. De retour dans le village suivre la route à droite. Traverser pour prendre en face la rue d'Avesnes. S'arrêter devant le n° 2 pour observer la girouette **8**. Tourner sur la première à droite, puis tourner à gauche sur la route départementale pour revenir sur le parking face à la mairie.





## Montenescourt • Gouves

L'inspecteur Rando est passionné par la nature, il aime se promener sans faire de bruit et peut rester aux aguets de longs moments pour observer animaux et insectes. Il a conscience que la vie qui l'entoure est précieuse, et que chaque instant permettant de l'observer est comme un cadeau ! Utilise le dessin ci-dessous et les informations fournies sur la page suivante pour découvrir, à chaque étape, quel animal ou insecte rayer sur le dessin. À la fin, il en restera trois : ceux que l'inspecteur Rando a pu observer au cours de sa balade dans la nature entre Montenescourt et Gouves.

En fin de parcours, note leurs numéros dans l'ordre croissant (du plus petit au plus grand) dans la case prévue pour la réponse (sans espace ni aucun signe de ponctuation).

Tu pourras vérifier ta réponse à l'Office de Tourisme.

Tu peux aussi vérifier sur le site [randoland.fr](http://randoland.fr) et gagner des points bonus !



TA RÉPONSE

Circuit n°6258601P

Tu peux te rendre sur le site [www.randoland.fr](http://www.randoland.fr) ou à l'office de tourisme pour vérifier ta réponse (code énigme 6258601P)

① geai ; ② écureuil ; ③ chouette hulotte ; ④ renard ; ⑤ fourmis ; ⑥ sanglier et marcassin ; ⑦ hérisson ; ⑧ taupe ; ⑨ lucane cerf-volant ; ⑩ mulot ; ⑪ lièvre.



Tu vas découvrir, à chaque étape, quel animal ou insecte rayer sur le dessin de la page précédente. À la fin, il en restera trois : ceux que tu cherches !

## 1 La mairie

Observe le blason à droite de la porte. Quel drapeau est composé des mêmes couleurs ?

Tu vas découvrir le premier animal à rayer sur le dessin de la page précédente.



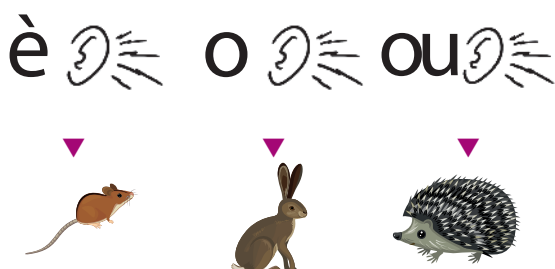
## 2 La girouette

Quel arbre ressemble à celui de la girouette ?



## 3 La grotte

Des fleurs sont visibles aux pieds de la Madone. Quel son entends-tu lorsque tu dis leur couleur ?



## 4 Le parc paysager

Cherche l'arbre de la paix. Quel chiffre est gravé sur sa plaque ?



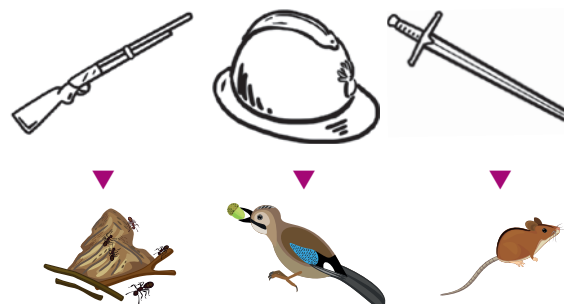
## 5 L'oratoire

Approche-toi de la porte et observe bien le petit personnage visible en son centre. Que tient-il ?



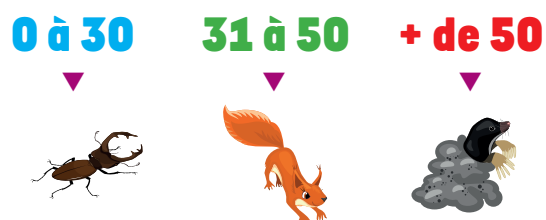
## 6 L'église

Observe le monument aux morts. Quel objet y est gravé ?



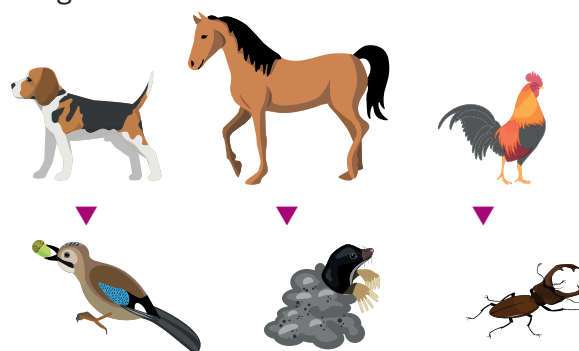
## 7 Le panorama

Demande à un adulte de compter 10 secondes. Pendant ce temps ferme les yeux et écoute bien. Combien de chants d'oiseaux entends-tu ?



## 8 La girouette

Observe attentivement. Quel animal vois-tu sur cette girouette ?





## LA SOURCE MIRACULEUSE

Il y a très longtemps, à Montenescourt, existait une fontaine étonnante. On raconte qu'un voyageur qui ne voyait plus clair entendit un bruit d'eau et trouva cette source cachée sous la colline. Il y trempa son visage... et ses yeux guérirent aussitôt ! Depuis, beaucoup de gens venaient boire ou se laver dans cette eau, pensant qu'elle pouvait guérir les maladies.

Mais certains disaient que ce n'était pas seulement grâce à l'eau : un objet très spécial, caché près de la fontaine, recueillait et protégeait l'esprit de la source. C'était lui qui gardait son pouvoir miraculeux... On l'a perdu au fil du temps...

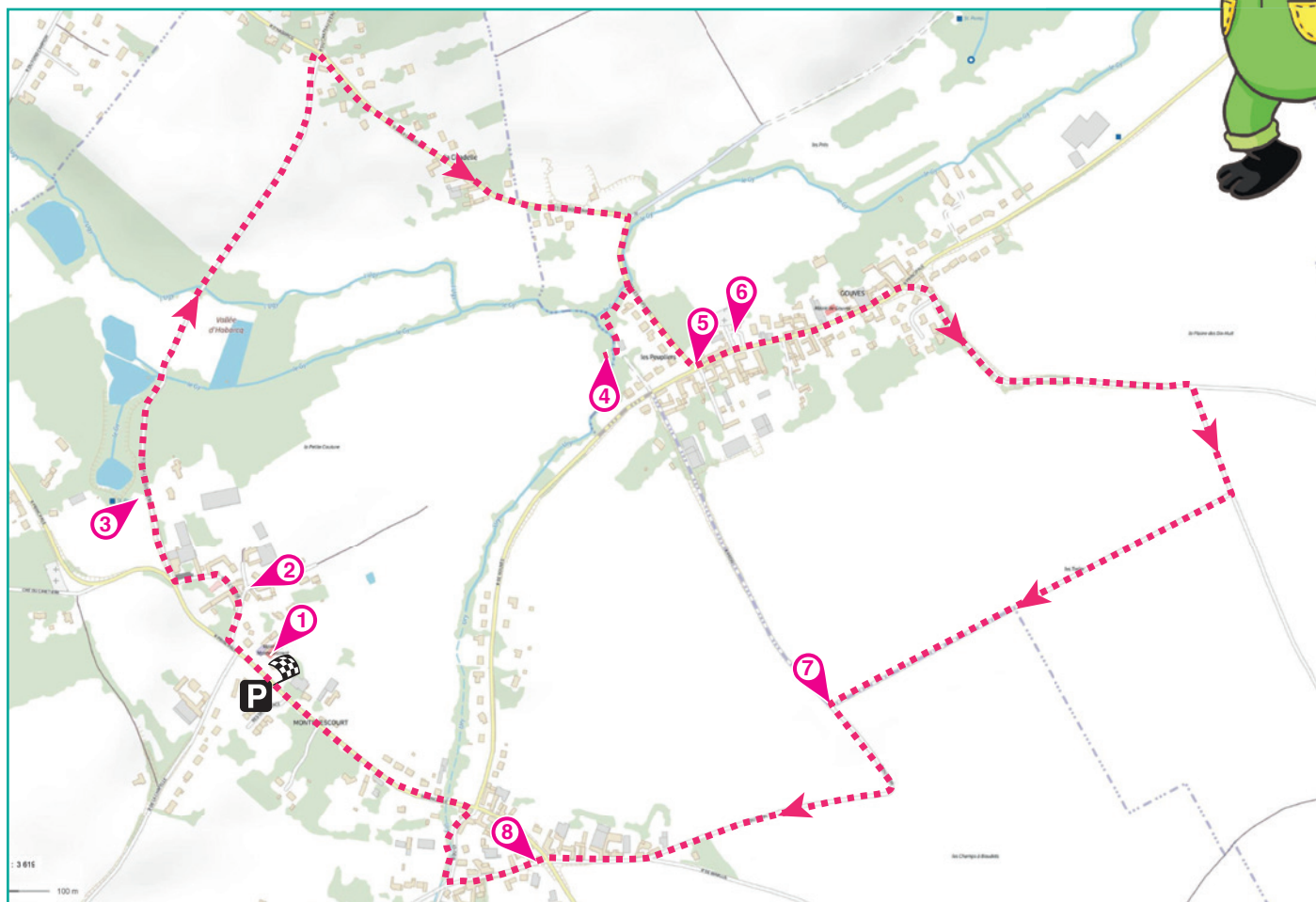
**Aujourd'hui, c'est à toi de jouer : sauras-tu découvrir quel objet était vraiment le secret de la source miraculeuse ?**



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, tu peux vérifier ta réponse à l'Office de Tourisme ou sur le site [randoland.fr](http://randoland.fr) !





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

## 1 La mairie (Montenescourt)

Des amis discutent du blason à droite de la porte. Seul l'un d'eux dit vrai... mais qui ?

**YACINE** : Il y a une couronne sur la gauche.

**AVIANA** : pour moi, le fond est bicolore.

**MARCUS** : moi, je vois une fleur de lys en bas.

Inscris le prénom de celui qui dit vrai dans la grille.

## 2 La girouette (1, rue de la Petite Couture)

Des animaux sont visibles sur cette girouette. Parmi les enfants ci-dessous, lequel a imité le cri de l'un d'eux ?



HUGO



ROSE



JADE

Note le nom du bon imitateur dans la grille.

## 3 La grotte (Montenescourt)

Cherche la plaque d'informations concernant Montenescourt. En quelle année la grotte fut-elle érigée ?

Note ta réponse dans les cases ci-dessous :

|  |  |  |  |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
|--|--|--|--|

Inscris le chiffre de la case bleutée, en lettres, dans la grille.

Ex. 

|   |   |   |   |
|---|---|---|---|
| 2 | 0 | 2 | 5 |
|---|---|---|---|

 = DEUX

## 4 Le parc paysager (Gouves)

Cherche l'arbre de la paix. En examinant la plaque gravée, un enfant s'exclame être né exactement 3 mois après la date qui y est inscrite (mais pas la même année).

Quel mois est-il né ?

Note ta réponse dans la grille.

## 5 L'oratoire (Gouves)

Approche-toi de la porte et observe bien le petit personnage visible en son centre.

Que tient-il dans sa main droite ?

Inscris ta réponse dans la grille.

### UN PEU D'AIDE

Les différentes pièces du violon sont les **cordes**, le **chevalet**, les **chevilles**, la **touche**, la **caisse** et l'**archet**.

## 6 L'église (Gouves)

Combien de branches ont les étoiles visibles sur l'église ? Dans quelle phrase ci-dessous peux-tu inscrire ta réponse ?

**A** : Les ... petits cochons.

**F** : Les ... doigts de la main.

**L** : Blanche neige et les ... nains.

Reporte la lettre notée devant la bonne réponse dans la grille.

### UN PEU D'INFO

Sais-tu que la cloche de cette église a un prénom ? Et oui ! Elle s'appelle Marie-Olympe elle a été installée en 1928 et a même été bénie.

## 7 Le panorama (Gouves)

Ferme les yeux et écoute le concert des oiseaux pendant une trentaine de secondes. Avec quel enfant es-tu d'accord ?

**ALONSO** : Je n'ai entendu aucun chant d'oiseau !

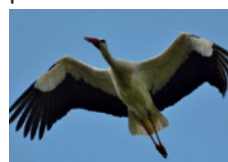
**ELLIOT** : Je ne sais pas vraiment combien il y en avait... je dirais entre 1 et 5 !

**ALICIA** : Je suis certain qu'il y avait plus de 5 chants différents !

Reporte dans la grille le prénom de l'enfant avec lequel tu es d'accord.

## 8 La girouette (2, rue d'Avesnes)

Un oiseau est visible sur cette girouette. Lequel lui ressemble le plus ?



CIGOGNE



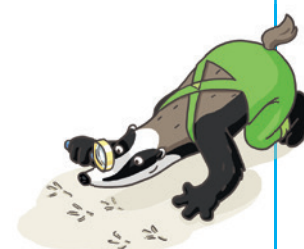
CANETON

Note son nom dans la grille.

### Grille réponse

Circuit n° 6258601M

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



Remets en ordre les caractères des cases colorées pour découvrir le nom de l'objet qui donnait à la source son pouvoir.



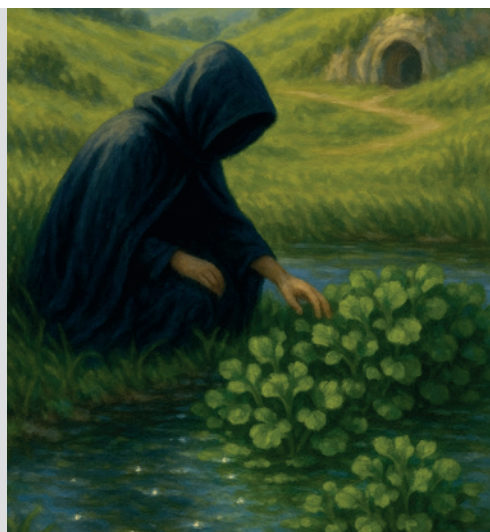


# Montenescourt • Gouves

## LE SECRET DE LA CRESSONNIÈRE

**P**rès du ruisseau du Gy s'étend la Cressonnière, un champ inondé où l'on cultive une petite plante verte, croquante et poivrée : le cresson. Il y a bien longtemps, les habitants disaient que cette herbe donnait force et santé à ceux qui la mangeaient. On venait la cueillir pour préparer des soupes revigorantes, et même pour soigner certains maux. Les plus anciens racontent qu'une personne du village connaissait tous les secrets de la source et des herbes. On venait la voir car elle savait tirer de l'eau claire et du cresson un véritable pouvoir de guérison !

Intrigué par cette légende, l'inspecteur Rando a dressé une liste qui pourrait contenir le nom du mystérieux détenteur de ce savoir. Mais il lui faut désormais un enquêteur pour résoudre l'énigme. Et si c'était toi ?

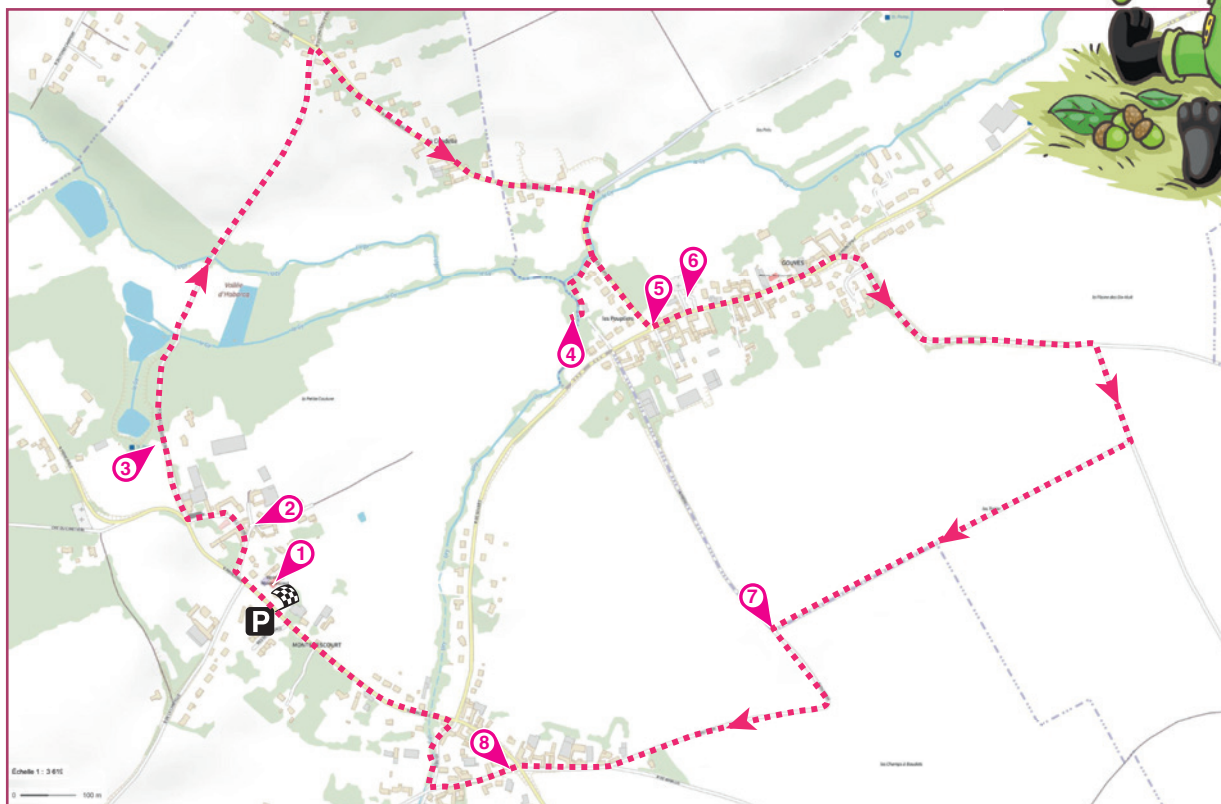


## LISTE DE PERSONNES

- ▶ **Edgar ATHOIT**, né en 1518, guérisseur
- ▶ **Soul AGE**, né en 1523, moine infirmier
- ▶ **Medhi KAMAND**, né en 14 janvier 1545, apothicaire
- ▶ **Jacques USELEKOU**, né en 1589, barbier-chirurgien
- ▶ **Léa LABOUCHE**, née en 1676, sage-femme
- ▶ **Marchal OMBRES**, né en 1479, médecin itinérant
- ▶ **Elie XIR**, né en 1593, herboriste
- ▶ **Robin DESPLANTES**, né en 1577, botaniste
- ▶ **Véra CITTÉ**, née en 1462, alchimiste

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, tu peux vérifier ta réponse à l'Office de Tourisme ou sur le site [randoland.fr](http://randoland.fr) !





À chaque arrêt, lis attentivement les indications fournies. Elles te permettront de récolter des indices pour résoudre l'énigme posée au verso de cette page.

### 1 La mairie (Montenescourt)

Observe bien, un indice se cache sur la façade. Un prénom est écrit à la verticale dans la devise de la république française.

Dans la liste de personnages, tu peux rayer celui qui a le même **prénom**. Ce n'est pas le mystérieux détenteur de savoir.

### 2 La girouette (1, rue de la Petite Couture)

Des animaux sont visibles sur cette girouette. Lequel reconnais-tu ?



YJS



PNC



VTD

Remplace les lettres inscrites sous la bonne réponse par celles qui les précèdent dans l'alphabet.

Tu peux éliminer, dans la liste de personnage, celui dont le **nom de famille** commence par ces lettres.

### 3 La grotte (Montenescourt)

Utilise les lettres de la liste ci-dessous pour compléter la phrase à trou :

A C C E E E H I L M M N N O O P T U

Au-dessus de la Madone on peut lire

L' \_ \_ \_ \_ \_

\_ \_ \_ \_ \_ .

Quelle lettre n'as-tu pas utilisée ?

Supprime, dans la liste de personnage, celui dont le **métier** commence par cette lettre.

### 4 Le parc paysager (Gouves)

Pars à la recherche de l'arbre de la paix ! Sur sa stèle une année clé est gravée... Sauras-tu, grâce à un petit calcul, retrouver l'année durant laquelle la paix a été signée ?

L'année de naissance d'un seul personnage de la liste se termine comme ta réponse. Élimine-le.

### 5 L'oratoire (Gouves)

Approche-toi de la porte et observe-la bien. Deux enfants échangent à son sujet. À toi de déchiffrer ce qu'ils ont voulu dire.

ISAAC : Tnev à tmemurtsni nu tneit niburehc nu.

LUBIN : Sedroc à tmemurtsni nu tse'c, xuaf.

Tu peux rayer la personne dont le **prénom** rime avec celui de l'enfant qui a raison.

#### UN PEU D'AIDE

Peut-être qu'en lisant à l'envers, le message sera plus clair !

### 6 L'église (Gouves)

Cherche le panneau d'informations concernant Gouves. En utilisant les quatre lignes de texte écrit en gras (entre Gouves et le texte commençant par « En 1321 »), décrypte ce code :

2-15 ; 3-2 ; 1-3 ; 1-20 ; 4-12 ; 2-15

#### UN PEU D'AIDE !

Le chiffre en **rouge** correspond au **numéro de la ligne** et le chiffre en **bleu** à la **position de la lettre dans la ligne**. Par exemple pour 1-3 il faut regarder la 1<sup>re</sup> ligne du texte **noir** et y prendre la 3<sup>e</sup> lettre donc le S !

Tu viens de découvrir un objet utilisé par un personnage dans le cadre de son **métier**. Ce n'est pas celui recherché, raye-le !

### 7 Le panorama (Gouves)

Si tu décidais de réaliser l'intégralité du sentier Saint-Maclou en marchant à 4 km/h combien de temps mettras-tu ?

Cherche le panneau de balisage du sentier Saint-Maclou pour connaître la distance à parcourir !



SOUL



EDGAR



VÉRA

Tu peux rayer le personnage qui a le même **prénom** que celui noté sous la bonne réponse.

### 8 La girouette (2, rue d'Avesnes)

Un oiseau est visible sur cette girouette. Quel autre animal vois-tu ?

Le **nom de famille** d'un seul personnage de la liste s'écrit avec le même nombre de lettres que ta réponse. Tu peux le barrer !

Circuit n° 6258601G

Tu devrais avoir retrouvé le personnage qui savait donner au cresson un grand pouvoir de guérison .

Ta réponse : .....