

Une balade ludique pour toute la famille à Saint-Guilhem-le-Désert

FACILE



2,4 KM

1 h 15

SAINT-GUILHEM-LE-DÉSERT

Tout commence en 804 avec l'arrivée de Guilhem au Val de Gellone, petit fils de Charles Martel, cousin de Charlemagne. Guilhem s'illustre à partir de 790 dans de nombreuses campagnes militaires. Guilhem choisit de déposer les armes. Guidé par Saint-Benoît d'Aniane, fondateur du monastère à Aniane et réformateur de l'ordre bénédictin, il se retire à Gellone et y fonde le monastère Saint-Sauveur. Il y instaure le premier culte populaire : la vénération d'une relique de la Vraie Croix offerte par son cousin Charlemagne. Bien après sa mort en 812, la légende transmise par la geste de Guillaume d'Orange s'empare de l'histoire pour faire de ce grand seigneur et conquérant, un moine puis un saint vénéré durant tout le Moyen-Âge.



Débuter la balade depuis l'office de tourisme. Entrer dans l'abbaye pour résoudre la première énigme ①. Possibilité de visiter le cloître sauf entre 12h et 14h. En sortant, monter tout de suite sur la droite puis après le passage tourner à droite. Après les jardins de l'abbaye, descendre à droite pour passer devant une fontaine ②. Descendre dans la même direction et s'arrêter au bout de la rue du Font du Four pour

examiner la façade du n° 40 ③. Remonter à gauche la rue de la Descente du Portal. S'arrêter au n° 6 ④. Continuer jusqu'au croisement du chemin de Las Costas et aller jusqu'au santonnier. S'arrêter aux n° 17 et 19 ⑤. Au bout de la rue du Planol, monter à droite puis emprunter le chemin à droite. Passer sous les terrasses d'oliviers. Aller jusqu'à la porte du château ⑥. Revenir sur ses pas et descendre de suite à

droite sur le chemin pavé et jusqu'au village. Face à la croix, aller à droite, rue du Bout du monde et continuer jusqu'au bout du stade de foot pour observer les différents paysages ⑦. Revenir sur ses pas jusqu'à l'entrée du village et continuer toujours tout droit pour arriver sur la place de la Liberté ⑧. Terminer la balade à l'office de tourisme pour vérifier vos réponses.



Infos locales

Le Carmel

Savez-vous qu'aujourd'hui, plusieurs religieuses vivent dans l'abbaye ? Elles appartiennent au Carmel Saint-Joseph, une communauté religieuse catholique fondée au XIX^e siècle. Les Carmélites pratiquent la prière silencieuse et accueillent, dans la « Maison de Saint-Élie » située à quelques pas de l'abbaye, les pèlerins, des groupes, des familles ou des personnes seules souhaitant prier avec elles et profiter du calme des lieux.



Chemin de Saint-Jacques-de-Compostelle

Saint-Guilhem-le-Désert se situe sur la Voie du Sud, ou encore Via Tolosana, au départ d'Arles. Ce chemin permet aux pèlerins en provenance d'Italie et de la Provence de se rendre à Saint-Jacques-de-Compostelle. Les fontaines d'eau ornées d'une coquille Saint-Jacques, indiquent aux pèlerins assoiffés qu'ils peuvent remplir leurs gourdes d'eau fraîche pour la suite du chemin.



Le village

Développé sur la rive gauche du ruisseau Verdus, le village est un « village rue ». Arcatures, fenêtres romanes ou « Renaissance » révèlent l'identité médiévale de la cité. Le village compte à ce jour environ 270 habitants que l'on nomme les « Sauta Rocs ».



Pour en savoir plus

Office de Tourisme Intercommunal
Saint-Guilhem-le-Désert
Vallée de l'Hérault

Trois points d'accueil :

- Accueil annuel à Saint-Guilhem-le-Désert.
- Accueil annuel à Gignac.
- Accueil saisonnier (d'avril à novembre) à la maison du Grand Site de France au pont du Diable à Aniane.

Plus d'infos :

Tél. : 04 67 57 58 83
oti@saintguilhem-valleeherault.fr
www.saintguilhem-valleeherault.fr



www.randoland.fr

Ce circuit a été mis en place dans le cadre d'un partenariat avec l'Office de Tourisme intercommunal Saint-Guilhem-le-Désert Vallée de l'Hérault et la société Randoland, spécialisée dans les circuits familles. Un autre circuit est disponible au pont du Diable à Aniane.

[Plus d'infos sur www.saintguilhem-valleeherault.fr](http://www.saintguilhem-valleeherault.fr)

Retrouver encore plus de balades partout en France sur www.randoland.fr!



Avant de partir



À l'aide de ta *check-list*, vérifie qu'il ne te manque rien. Coche les objets que tu emmènes avec toi pour la balade.

Trois jeunes tambours, s'en revenaient de guerre,
Trois jeunes tambours, s'en revenaient de guerre,
Et ri et ran, ranpataplan, s'en revenaient de guerre.
Le plus jeune a dans sa bouche une rose. (bis)
La fille du roi était à sa fenêtre. (bis)
Joli tambour, donnez moi votre rose. (bis)
Fille du roi, donnez moi votre cœur. (bis)

Check-list

- tes fiches randoland;
- un crayon;
- de bonnes chaussures;
- un chapeau;
- un vêtement de pluie (selon la météo);
- un petit sac à dos;
- une gourde avec de l'eau;
- un appareil photo (pour garder des souvenirs!).

En visite à Saint-Guilhem-le-Désert, les enfants doivent retrouver le bouclier de Guilhem, cousin du célèbre Charlemagne. Des indices sont à découvrir tout au long de ta balade. Utilise les informations fournies sur la page suivante pour retrouver le bon bouclier. En fin de parcours, note sa lettre 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 grâce au code suivant : 3426101P.

© randoland 2014; Illustrations: Armelle Drouin.

TA RÉPONSE

1 L'abbaye

Quel instrument reconnais-tu sur l'orgue, en bas à gauche ?

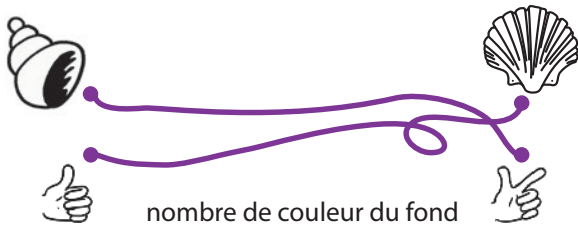


nombre de motifs

Tu vas découvrir le nombre de motifs du bouclier.

2 La fontaine

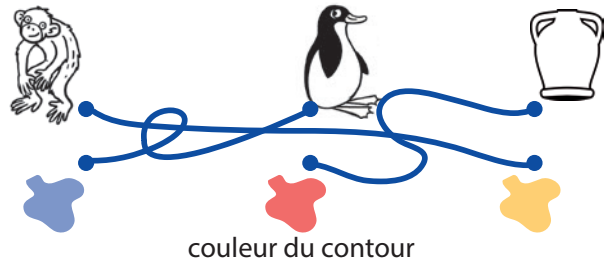
Qu'y a-t-il de sculpté à droite de cette fontaine ?



nombre de couleur du fond

3 La rue Font du Portal

Que reconnais-tu sur la plaque de la rue Font du Portal ?



couleur du contour

4 Le n° 6 rue Descente du Portail

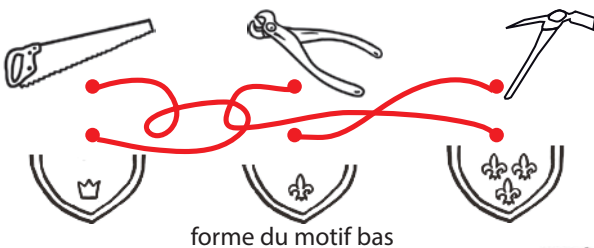
Combien de têtes de personnages se cachent dans le mur de cette habitation ?



forme du motif haut

5 La rue Chapelle des Pénitents

Quel outil a été sculpté au-dessus de la porte du n° 17 de cette rue ?

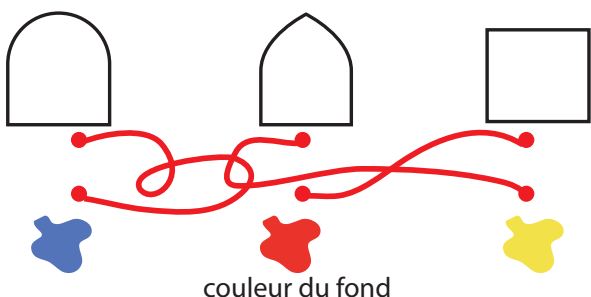


forme du motif bas



6 La porte des anciens remparts

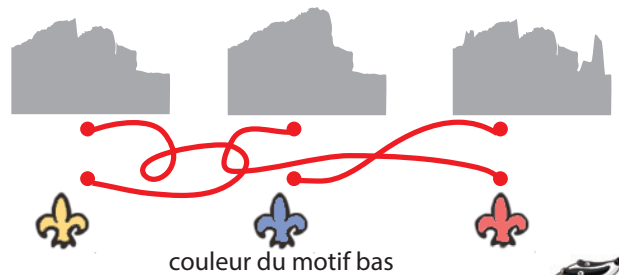
Quelle est la forme de la porte des anciens remparts ?



couleur du fond

7 Le paysage

Arrête-toi au bout du stade de foot, juste avant les oliveraies. Quelle ombre chinoise correspond à la montagne visible à ta droite ?

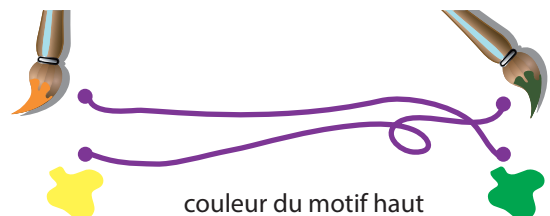


couleur du motif bas



8 La place de la Liberté

Un seul de ces pinceaux a servi à peindre la statue que tu peux voir sur la fontaine au centre de la place. Lequel ?



couleur du motif haut

Saint-Guilhem-le-Désert

Un temps magnifique, des arbres qui ont énormément donné... Quoi demander de plus ? Jules, producteur d'olives, en est certain : la récolte sera vraiment très bonne cette année. D'ailleurs, pas une minute à perdre, il est grand temps de démarrer la cueillette ! Ne pouvant l'effectuer seul, Jules, comme chaque année, fait appel à ses fidèles amis. Tous connaissent leur travail sauf le nouveau de la bande : Lilian.

Après quelques explications, Lilian est enfin prêt. Il part donc à la conquête des olives quand tout à coup, son pied heurte quelque chose. Il baisse les yeux et aperçoit, enfoui dans la terre, un petit coffre verrouillé par un cadenas.

Pour savoir ce qu'il renferme, il fait appel à l'inspecteur Rando qui, après avoir mené l'enquête, a sa petite idée sur le code à utiliser.

Et toi sauras-tu le retrouver ?



Liste des codes

AEQN6RFU

ANEQVRU8

EUVRNQ6A

MTRRSBR4

PQRTME1N

RMUO4EEQ

RNEU2DSQ

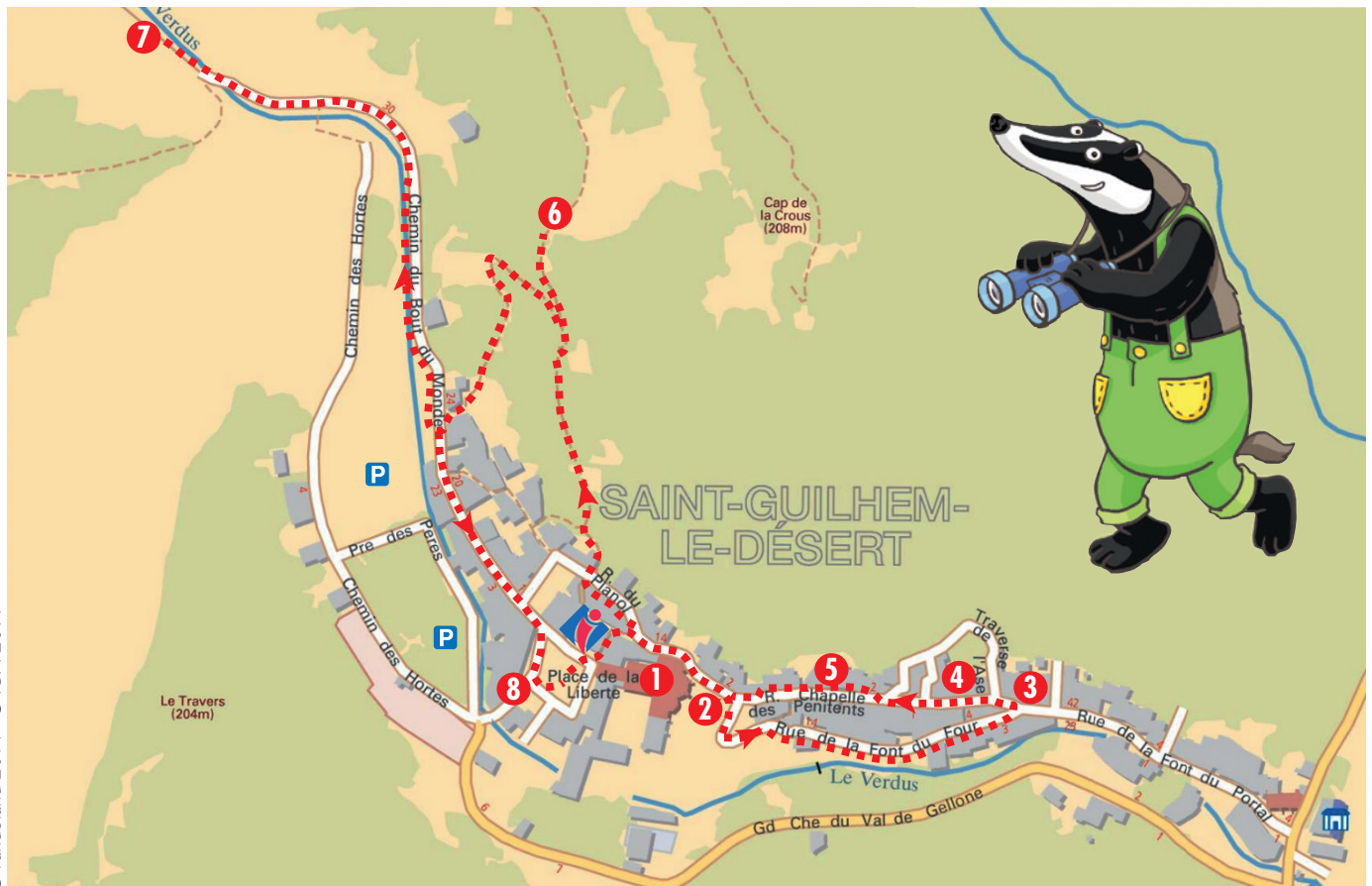
SONTVT3F

UBNTR6RQ

QRLMN82U

Tu disposes du plan ci-dessous. À chaque point indice, lis bien les indications de la page suivante et reporte tes réponses sur la grille de bas de page.

Remets en ordre les caractères des cases colorées pour retrouver le bon code.



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

1 L'abbaye

Place-toi face à l'autel. À ta droite, un objet précieux est prisonnier du mur, dans une vitrine. Note son nom dans la grille.

2 La fontaine

Quel objet est sculpté dans la pierre à droite de la fontaine ?
Inscris le premier mot de ta réponse dans la grille.

Info...

Cet objet symbolique indique que cet itinéraire est emprunté par de nombreux pèlerins des chemins de Saint-Jacques-de-Compostelle.

3 La façade du n° 40 « rue Descente du Portal »

Un des produits listés ci-dessous n'est pas sculpté sur la porte. Trouve-le et note sa première lettre dans la grille.

BLÉ – RAISIN – NOIX – OLIVE

4 Le n° 6 rue Descente du Portail

Ils sortent du mur pour voir si tu ne fais pas trop de bêtises !

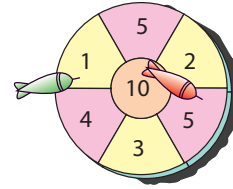
Note dans la grille et en toutes lettres, le nombre de visages humains cachés sur la façade de cette maison.



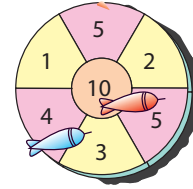
5 La rue Chapelle des Pénitents

Au milieu de la balade, Romain, Marine et Pierre s'arrêtent faire une petite partie de fléchettes. L'un des enfants remarque que son score est égal au chiffre des unités de l'année inscrite au-dessus de la porte du n° 19.

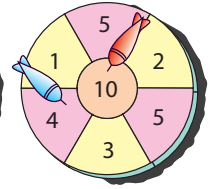
Inscris le prénom de cet enfant dans la grille.



Romain



Marine



Pierre

6 La porte des anciens remparts

L'inspecteur Rando a demandé à deux enfants de décrire les lieux. Malheureusement, il a fait des fautes de frappe lorsqu'il a saisi leurs témoignages. Décode les différentes affirmations et retrouve celui qui dit vrai. Reporte son prénom dans la grille.

JULIE : Quahnd on se troufle juste avbant la portes, il y a une croixe sur la duroite. Une fois de l'autire côté, il y a plusieumrs malisons.

LUCAS : Mais neon Julie, tu te trolmpes. Avannot la porte, j'ai les maislons dans mon dous. Après l'avoir passée, j'ai flace à moti de la verdure et auclune habvitation.

7 Le paysage

Arrête-toi au bout du stade de foot. Quel arbre trouves-tu en grande quantité juste après ? Attention, note son nom au pluriel, dans la grille.



8 La place de la Liberté

Approche-toi de la fontaine au milieu de la place. Combien de côtés possède son bassin ? Inscris ta réponse dans la grille en chiffre.



Remets en ordre les caractères des cases colorées ci-dessous pour retrouver le code recherché dans ta liste de code.

Grille réponse

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



TA RÉPONSE

On raconte qu'un géant, terreur du village de Saint-Guilhem-le-Désert, avait élu domicile dans les ruines du château et qu'il avait pour seul compagnon une pie. Un jour, fatigué de la peur que causait ce géant sur les villageois, le courageux Guilhem partit le combattre. La bataille fut difficile mais Guilhem en sortit victorieux. Cette histoire, tout le monde la connaît dans le village mais malgré cela, un malicieux personnage, Lubin, se plaît à crier sur tous les toits que le gagnant n'est pas celui qu'on croit. Il l'assure ! Un de ses ancêtres lui a raconté la véritable histoire. Seulement, il ne veut pas donner le prénom de ce menteur. Avec l'aide de l'inspecteur Rando, peux-tu faire éclater la vérité sur l'identité de cette personne ?



Liste des suspects

MONTANOND Igor, né le 1er décembre 1798 à Lagamas

HERMICEL Pauline, née le 5 mars 1784 à Lodève

DROTARD Valentin, né le 17 avril 1823 à Puéchabon

SAÏOL Camille, née le 16 août 1815 à Montarnaud

BABASS Pierre, né le 23 janvier 1800 à Montpeyroux

NALHARPE Jade, née le 14 juin 1842 à Jonquières

TOURNEUR Hugo, né le 9 septembre 1772 à Argelliers

ZANINI Louis, né le 30 octobre 1761 à Murles

SIMONTE Sophie, née le 29 novembre 1856 à Gignac

FABULET Oriane, née le 3 avril 1802 à Arboras

Tu disposes du plan ci-dessous. À l'emplacement des points rouges, lis les indications qui te permettront de résoudre l'énigme principale.

À l'office de tourisme ou sur le site randoland.fr, tu pourras vérifier si tu as trouvé la bonne réponse.



Saint-Guilhem-le-Désert

Lors du passage devant chacun des indices, lis attentivement les indications fournies. Elles te permettront, au fil de la balade, de résoudre l'énigme principale.

1 L'abbaye

Place-toi face à l'orgue. Dans l'angle, en bas à gauche, un instrument de musique est sculpté dans le bois.

Le nom du menteur recherché ne rime pas avec le nom de cet instrument.

2 La fontaine

As-tu soif ? Regarde, de l'eau t'attend dans cette fontaine. Mais attention, est-elle potable ?

Si ta réponse est positive, le prénom du menteur possède au moins une voyelle du mot « oui ». Si c'est le contraire, le prénom ne possède aucune de ces lettres.



3 La façade du n° 40 « rue Descente du Portal »

Utilise les lettres pour former les mots manquants dans le texte ci-dessous.

A A B É I I I L M N P R R S S S

« Le blason de la porte est un hommage aux produits cultivés dans cette région : on retrouve des _ _ _ _ _ de _ _ _ , du _ _ _ _ _ et une branche d'olivier. »

Les lettres restantes ne forment pas le mois de naissance du menteur.

4 Le n° 6 rue Descente du Portail

Le jour de naissance du menteur recherché n'est pas un multiple du nombre de visages humains sculptés dans la pierre de cette maison.

5 La rue Chapelle des Pénitents

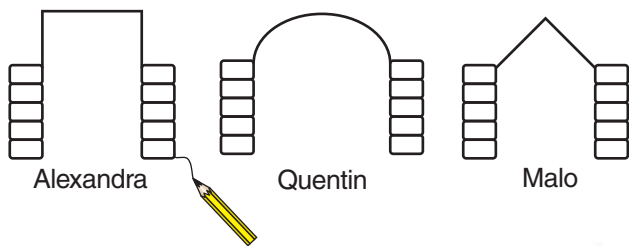
Retrouve la date inscrite au-dessus de la porte du n° 19. L'inspecteur Rando a fait la découverte suivante :

« Le menteur est né au moins deux siècles après cette date ».

6 La porte des anciens remparts

L'inspecteur Rando a demandé à trois enfants de dessiner un croquis de la porte des remparts. Cependant, un seul l'a dessiné correctement.

Le prénom du menteur recherché possède, au maximum, le même nombre de lettres que cet enfant.



7 Le paysage

Quel arbre est cultivé en grande quantité après le terrain de foot ?

La ville de naissance du menteur recherché ne possède pas le même nombre de lettres que ta réponse.

8 La place de la Liberté

Retrouve la plaque apposée sur le tronc du platane, au milieu de la place. Ajoute le chiffre des centaines avec celui des unités de l'année inscrite dessus.

Sophie, Hugo et Pierre reviennent du stand de tir de la fête foraine où ils ont fait de jolis scores. D'ailleurs, l'un d'eux remarque que le sien est égal au résultat de ton addition.

Le menteur portait le même prénom que cet enfant.



Pierre

Hugo

Sophie



Tu devrais maintenant connaître l'identité du menteur. Note son prénom dans la case ci-dessous.

TA RÉPONSE