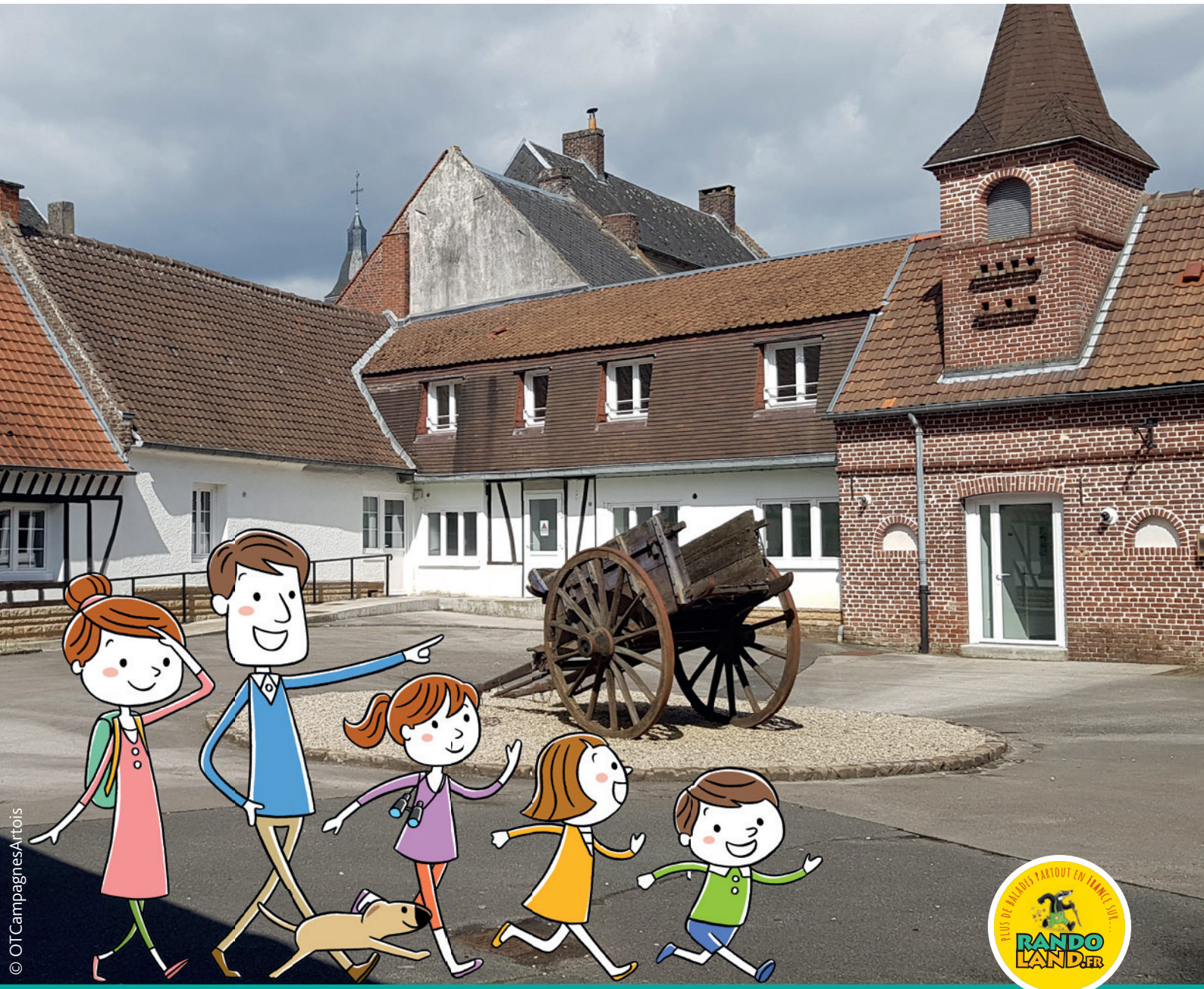
BALADES LUDIQUES
POUR PETITS ET GRANDS

AVESNES-LE-COMTE



Visiter, se balader, s'amuser !

CAMPAGNES de l'ARTOIS
Communauté de Communes

Office de Tourisme
CAMPAGNES DE L'ARTOIS
Hôtel communautaire
1050 avenue François Mitterrand
62810 AVESNES-LE-COMTE
tourisme.campagnesartois.fr

3,4 km | 50 m | 2 h

Temps estimé pour un enfant de 4 ans.

Avesnes-le-Comte

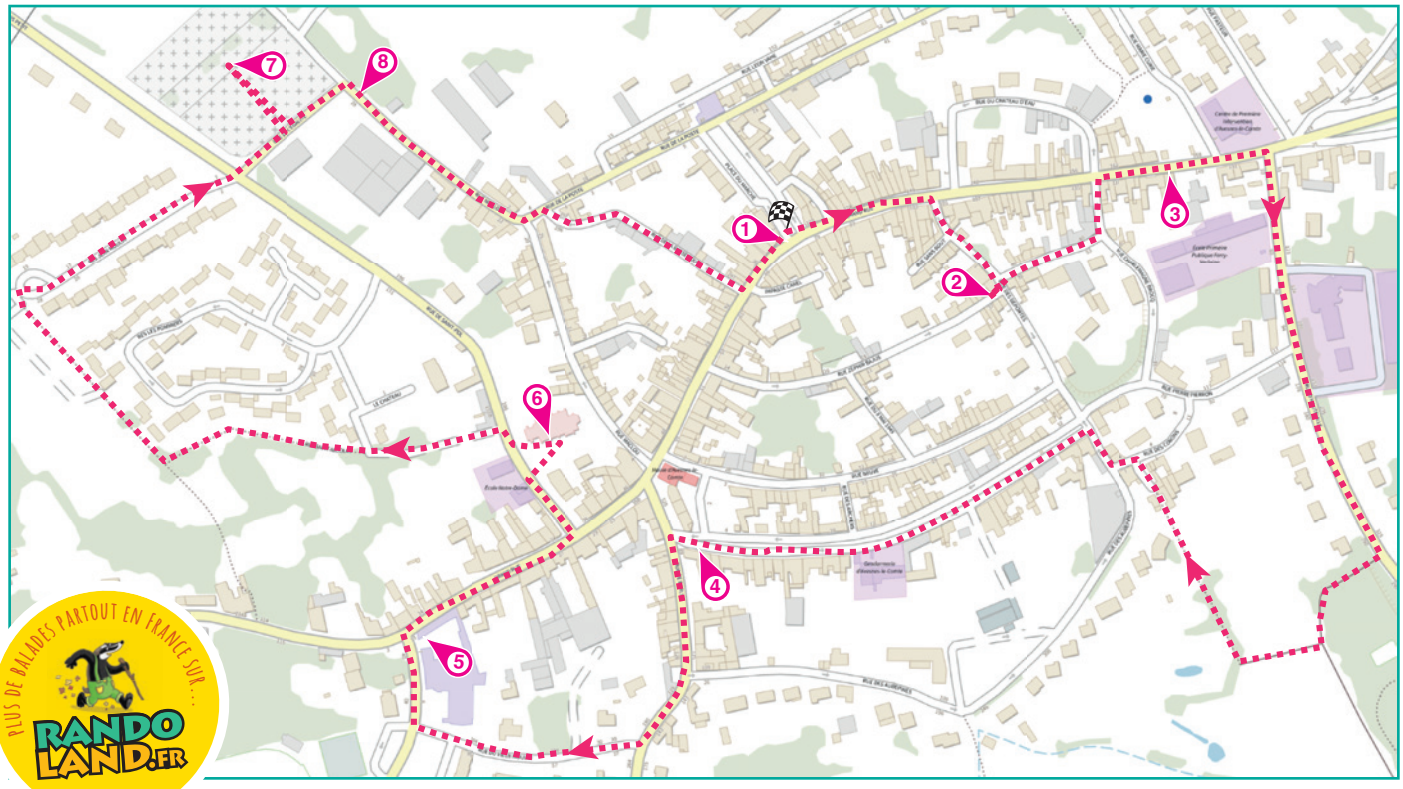
Départ : place du Marché
GPS : 50.277999 / 2.528693 E
Prenez un crayon !

Bienvenue à Avesnes-le-Comte, un charmant village situé dans le département du Pas-de-Calais. Avec ses maisons traditionnelles, ses ruelles paisibles et son ambiance conviviale, Avesnes-le-Comte est un lieu idéal pour se détendre. Promenez-vous dans le village, découvrez l'église Saint-Nicolas et explorez les sentiers de la campagne environnante. Avesnes-le-Comte offre une expérience où la tranquillité, l'authenticité et la beauté rurale se conjuguent pour une escapade ressourçante au cœur du Pas-de-Calais.

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 place du Marché. Observer la façade du n° 108 ①.
Partir à gauche. Au niveau de la rue du Château d'Eau, traverser sur le passage piéton et prendre en face la rue des Déportés. Tourner à droite dans la rue Zéphir Bajus. Après le n° 28, s'arrêter devant la maison à droite ②.
Faire demi-tour et partir en face rue Zéphir Bajus. Au bout, tourner à gauche puis à droite. S'arrêter devant le n° 147 ③.
Continuer puis tourner à droite sur la D 68. Passer la rue Pierre Piéron. Juste avant le city-stade, tourner à droite dans le chemin enherbé. Tourner ensuite à droite dans le petit chemin, entre les grillages. Au bout, prendre à gauche puis à droite, rue des Aubépines. Tourner ensuite à gauche dans la rue des Fossés. Face au n° 13, observer les panneaux du tir à l'arc. Au n° 7, observer la clé de voûte du portail ④.
Tourner à gauche, rue de Barly. Continuer à droite. Traverser sur le passage piéton et prendre la rue du Vieux Moulin. Au bout, prendre à droite devant l'espace culturel Danielle Mitterrand. Continuer et entrer dans la cour ⑤.
En sortant, traverser à droite sur le passage piéton et prendre la Grand'Rue à droite. Tourner à gauche, rue Louis Petit. Traverser sur le passage piéton et monter les escaliers vers l'église. Remarquer, au-dessus de la petite porte latérale, le cadran solaire zodiacal ⑥. Redescendre par les escaliers face à la tour. Traverser sur le passage piéton pour emprunter en face la "voyette" (ruelle) Saint-Nicolas. Continuer sur le chemin enherbé. Rester à droite, à proximité des maisons. Au bout du chemin, tourner à droite dans le lotissement. Traverser prudemment sur le passage piéton et prendre, en face, la rue de l'Égalité. Entrer dans le cimetière par la petite porte à gauche. Continuer jusqu'au carré militaire du Commonwealth. Observer les tombes numérotées 3A, 3B, 3C, 2A, 2B et 2C ⑦.
Ressortir par le même chemin et tourner à gauche. Arriver au jeu de Paume. Observer le panneau d'information ⑧.
Prendre à droite. Au croisement, partir à gauche puis tout de suite à droite, rue de la Basse-Cour. Au bout, prendre à gauche, puis encore à gauche pour revenir place du Marché.



© Randoland 2024 - © openstreetmap.org/copyright

PLUS DE BALADES PARTOUT EN FRANCE SUR... RANDOLAND.FR

4-6 ans

Avesnes-le-Comte

L'inspecteur Rando (en bas) part en balade. Mais par où va-t-il passer ?
Pour découvrir le chemin emprunté, réponds aux questions de la page suivante.
Chaque réponse t'indiquera l'étape suivante de l'inspecteur Rando dans le labyrinthe.
Attention, il ne doit jamais revenir sur ses pas !
Chaque fois qu'il trouvera une friandise sur sa route, colorie, dans l'ordre, un bonbon de la frise. En fin de parcours, note dans la case réponse le nombre de bonbons trouvés.
À la fin de ta balade, vérifie ta réponse à l'Office de Tourisme ou rends-toi sur le site randoland.fr !

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Ta réponse

© randoland 2024. Illustrations: Armelle Drouin - AdobeStock - Freepik.com - Pexels

Tu peux vérifier ta réponse sur le site randoland.fr. Circuit n° 6206301P

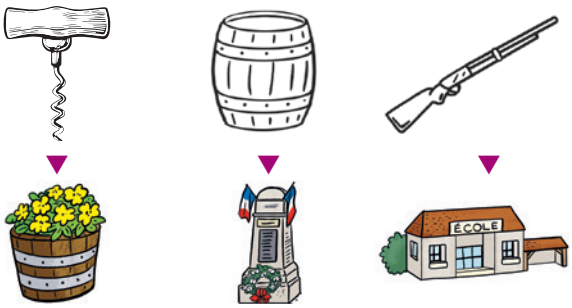
1 Place du Marché, n° 108

Quel nuage de chiffres te permet de reconstituer la date inscrite tout en haut de la façade, à l'angle ?

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

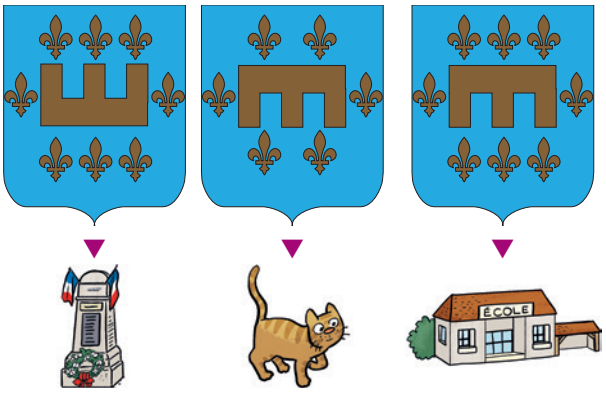
2 Rue Zéphir Bajus, n° 28

Quel objet est visible à gauche de la fenêtre à petits carreaux ?



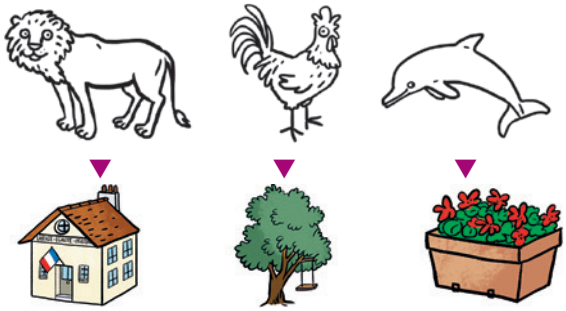
3 Grand'Rue, n° 147

Quel blason correspond à celui visible sur le fronton au-dessus de la porte ?



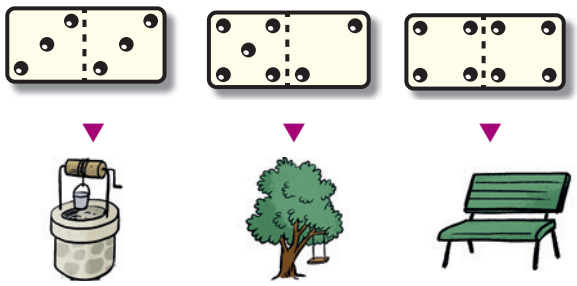
4 Rue des Fossés, n° 7

Quel animal est représenté deux fois sur ce blason ?



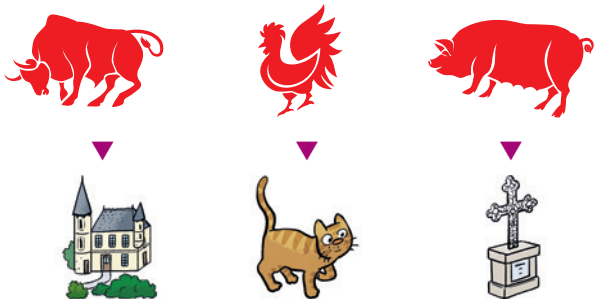
5 L'espace culturel D. Mitterrand

Sur la fresque réalisée par les enfants, combien comptes-tu de moutons ?



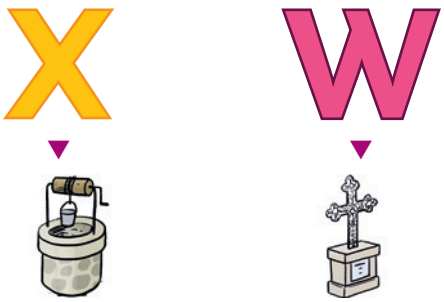
6 L'église Saint-Nicolas

Quel animal est visible sur le cadran zodiacal ?



7 Le carré militaire

Quelle lettre est visible en grand sur le blason de la tombe 3B de Charles Edward Stuart ?



8 Le jeu de paume

Quel timbre est visible sur le panneau ?

Avesnes-le-Comte

LES OTAGES D'AVESNES LE COMTE

Une légende court dans le village. Au cours d'une guerre, il y a fort longtemps, la ville, qui devait payer un fort tribut pour sa défaite, proposa à l'ennemi d'offrir trois otages en échange dans l'attente du paiement de la rançon. Mais la peste survint et fit oublier ces héros et la dette qui devait être payée pour leur retour.

Ils restèrent très longtemps prisonniers. Un soir, un des trois prisonniers, alors qu'il pensait très fort à Saint Nicolas fut brusquement emporté et se retrouva sur la place publique d'Avesnes le Comte. Les villageois surpris se remémorèrent cet épisode lointain et donnèrent au vieillard la rançon nécessaire pour libérer les deux autres otages. Avec cet argent, les trois otages achetèrent une statue de Saint Nicolas qu'ils installèrent dans l'église.

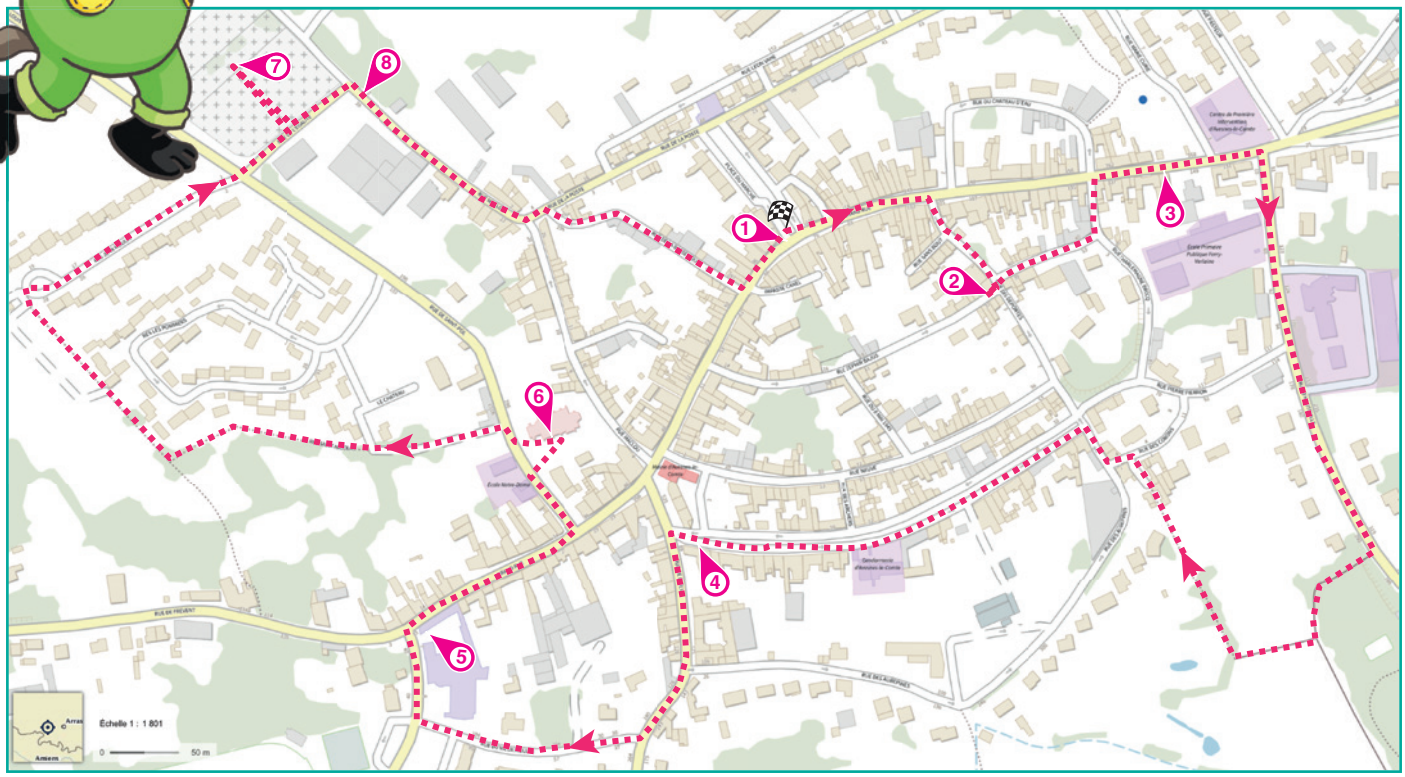
Bien des années plus tard, lors de la Révolution française, on dit que cette statue fut sauvée des pilleurs par une jeune fille qui la cacha sous le bas de sa jupe. Cependant personne ne se souvient de son nom.

Très curieux, l'inspecteur Rando a envie de retrouver qui était cette jeune fille. Peux-tu l'aider ?

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 !



© Randoland 2024 - © openstreetmap.org/copyright

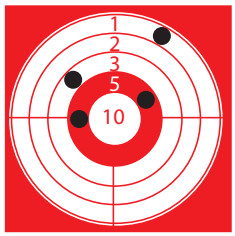
Pour toutes les activités de cette fiche, reporte dans la grille de bas de page les réponses trouvées en face des nombres correspondants.

1 Place du Marché, n° 108

Une date est inscrite en haut de la façade, à l'angle. Amuse-toi à additionner tous les chiffres qui composent cette année.

Ex. : 2018 = 2 + 0 + 1 + 8 = 11

Qui, sur sa cible, a un score égal à ton résultat ?



GUILLAUME

ÉLISABETH

Inscris le jour découvert dans la grille.

2 Rue Zéphir Bajus, n° 28

Quelle photo représente un détail de la porte située à droite de cette façade ?

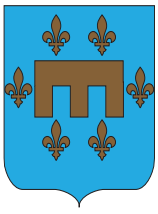
CHARLES

JASMINA

Écris le prénom du bon photographe dans la grille.

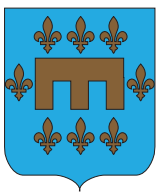
3 Grand'Rue, n° 147

Quel enfant a dessiné le blason visible au-dessus de la porte ?



MÉLISSA

FAUSTINE



GIOVANNI

Note son prénom dans la grille.

4 Rue des Fossés, n° 7

Sur le blason de la clé de voûte du portail, tu peux voir deux animaux identiques. Comment s'appelle le petit de ces animaux

Reporte ta réponse dans la grille.

5 L'espace culturel D. Mitterrand

Sur la fresque réalisée par les enfants, tu peux voir des étagères. L'une d'entre elles est intitulée « ROMAN POLICIER ». L'autre est aussi composée de deux mots.

Inscris seulement le premier mot dans la grille.

6 L'église Saint-Nicolas

Le cadran représente les 12 signes du zodiaque. En tournant dans le sens des aiguilles d'une montre on peut voir le CAPRICORNE puis le VERSEAU, les _ _ _ _ _ _ _ _, le BÉLIER, le TAUREAU, les GÉMEAUX…

Note dans la grille le mot manquant.

7 Le carré militaire

Ce soldat est mort en 1916 et le blason de son régiment est représenté ci-dessous.

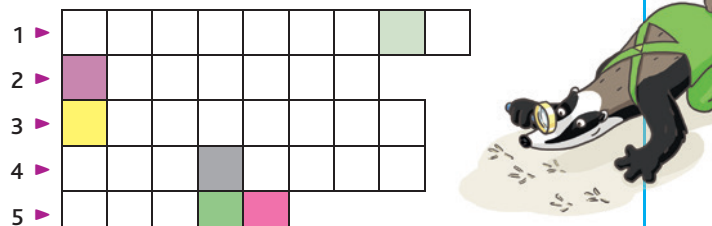
Note le nom de ce soldat britannique dans la grille.

8 Le jeu de paume

Lis le premier paragraphe du panneau d'information. Tu vas découvrir qu'on pratiquait quatre jeux picards : le ballon au poing, la balle à la main, la longue paume et la balle au _ _ _ _ _.

Indique le mot manquant dans la grille.

Grille réponse **Circuit n° 6206301M**



1 ►
2 ►
3 ►
4 ►
5 ►
6 ►
7 ►
8 ►

Remets en ordre les caractères des cases colorées pour découvrir qui a sauvé la statuette.

Ta réponse :

Avesnes-le-Comte

ANDRÉ BIGUET ET SA MARRAINE DE GUERRE

Elia et Zacharie fouillent dans le grenier de leur grand-père. Ils découvrent, au milieu d'un tas de vieilles enveloppes, une lettre d'amour rédigée sur une feuille de papier jaunie adressée à André Biguet, célèbre poète d'Avesnes-le-Comte. Cette lettre reçue alors qu'il combattait au front, provenait de sa marraine de guerre. Intrigués, les enfants interrogent leur grand-père

« C'était quoi, une marraine de guerre? »

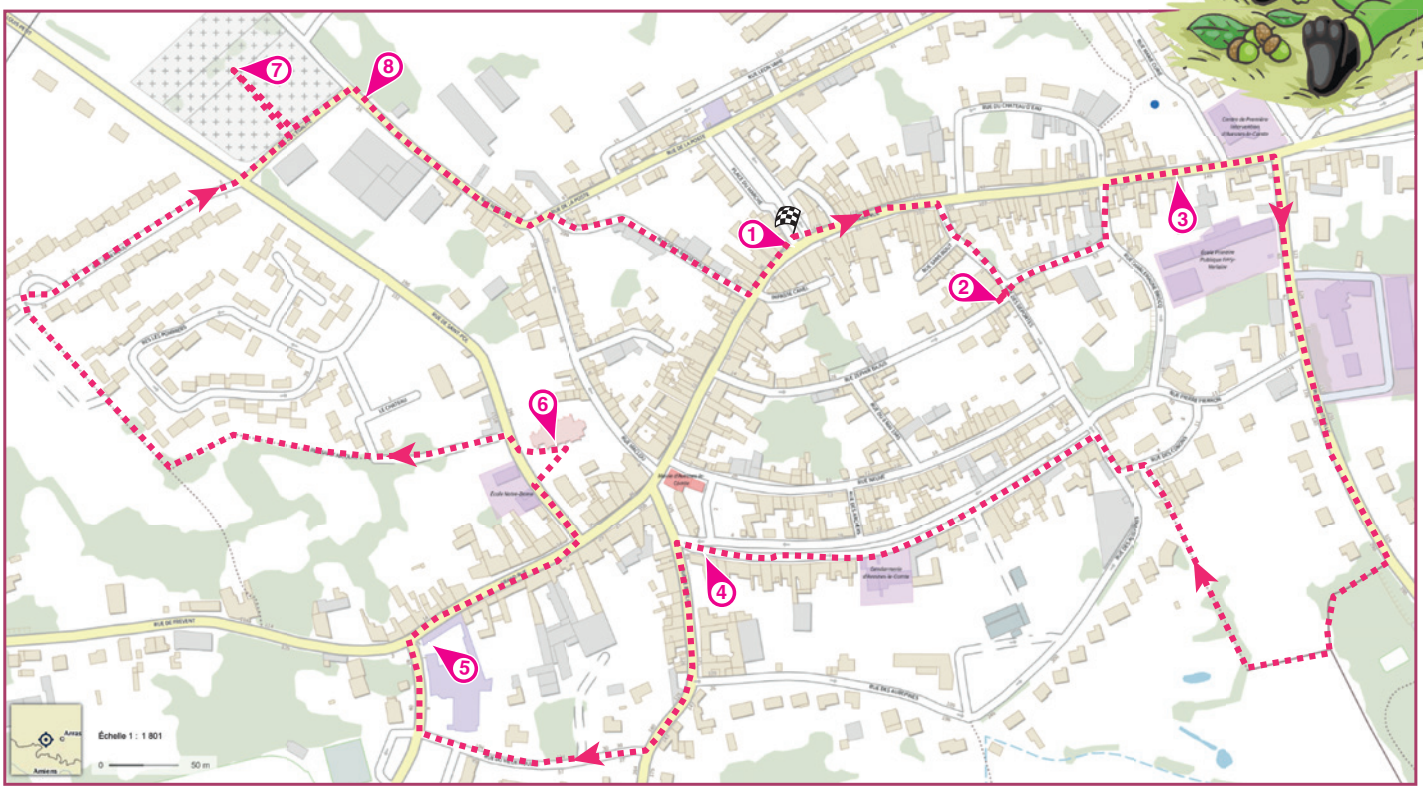
« C'était une personne qui écrivait des courriers à un soldat au front pour lui redonner le moral. Mais savez-vous qui était cette marraine de guerre ? Je n'ai pas réussi à découvrir son nom. »

Pars vite à la découverte des indices qui vont te permettre de retrouver la trace de la marraine de guerre.

LISTE DES MARRAINES DE GUERRE

1. **Victoire ALAYA,** née le 13 janvier 1888, morte en 1951
2. **Armelle AUBESPINE,** née le 22 mai 1880, morte en 1955
3. **Louise BROWN,** née le 14 avril 1893, morte en 1970
4. **Solange de CLERMONT,** née 12 mai 1878, morte en 1948
5. **Isabeau LATOUR,** née en 6 juin 1895, morte en 1969
6. **Marie-Louise LEBLANC,** née le 28 novembre 1889, morte en 1974
7. **Françoise MONTAL,** née le 7 juillet 1891, morte en 1938
8. **Aline RIEUX,** née le 1er février 1892, morte en 1960
9. **Charlotte SAUVE,** née le 27 septembre 1888, morte en 1977

Tu disposes du plan ci-dessous.
À l'emplacement des pastilles numérotées, lis les indications de la page suivante 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 !



© Randoland 2024 - © openstreetmap.org/copyright

À chaque étape, lis attentivement les indications fournies pour découvrir des indices. Ils te permettront de réduire la liste des marraines de guerre et de découvrir celle d'André Biguet !

1 Place du Marché, n° 108

Repère l'année inscrite en haut de la façade, à l'angle de la rue et de la place.

Une marraine de guerre fêtait ses 20 ans cette année-là. Mais ce n'est pas celle que tu cherches. Élimine-la de la liste !

2 Rue Zéphir Bajus, n° 28

Quelle photo représente un détail de la porte située tout à droite de cette façade ?

LOSANGE

MARELLE

Supprime de ta liste la femme dont le prénom est l'anagramme du mot inscrit sous la bonne photo.

Un peu d'aide

Anagramme : mot obtenu par transposition des lettres d'un autre mot (ex. Marie-aimer)

3 Grand'Rue, n° 147

Le blason visible sur le fronton est entouré d'un globe terrestre à droite et de l'alphabet à gauche. Mais cet alphabet n'a que 25 lettres. Il en manque une. Laquelle ?

Raye de la liste la femme dont le nom comporte cette lettre.

4 Rue des Fossés, n° 7

Sur le blason de la clé de voûte du portail tu peux voir deux animaux identiques.

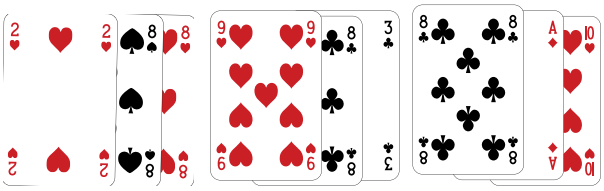
Voici une liste de verbe des cris d'animaux.

1. Barrir	4. Hennir	7. Mugir
2. Bramer	5. Hululer	8. Rugir
3. Cancaner	6. Jacasser	9. Siffler

La femme dont l'âge à sa mort se termine par le chiffre placé devant le cri des animaux du blason n'est pas celle recherchée. Élimine-la de la liste !

5 L'espace culturel D. Mitterrand

Observe la fresque réalisée par les enfants. Amuse-toi à compter les livres qui ne sont pas dans les étagères. Qui de Luca, Mehdi ou Ichame a dans les mains un total de points égal au nombre de livres que tu viens de compter ?



LUCA MEHDI ICHAME

Le nombre de lettres du prénom de celui que tu viens de trouver t'indique le mois de naissance d'une des femmes. Tu peux la rayer de ta liste.

6 L'église Saint-Nicolas

Observe le cadran zodiacal. Si on le compare à une horloge, le premier signe est à l'emplacement de l'aiguille du 1 puis on tourne dans le sens des aiguilles d'une montre. Par exemple, le taureau est en position 5.

Quel signe du zodiaque est en position 10 ?

Le signe du zodiaque que tu viens de trouver est celui d'une des marraines de guerre. Supprime-la de ta liste. Tu peux te servir de l'aide ci-dessous !

Un peu d'aide

Les signes du zodiaque

Bélier 21/03 – 19/04	Balance 23/09 – 23/10
Taureau 20/04 – 20/05	Scorpion 24/10 – 22/11
Gémeaux 21/05 – 21/06	Sagittaire 23/11 – 22/12
Cancer 22/06 – 22/07	Capricorne 23/12 – 20/01
Lion 23/07 – 22/08	Verseau 21/01 – 19/02
Vierge 23/08 – 22/09	Poissons 20/02 – 20/03.

7 Le carré militaire

Une des marraines de guerre fêtait son anniversaire exactement 2 mois après le décès d'un des six soldats dont les tombes sont devant toi.

Supprime-la de ta liste !

8 Le jeu de paume

En consultant le panneau, tu vas découvrir que le jeu de paume a été amputé de plusieurs mètres pour la construction de la ligne de chemin de fer Lens-Frévent.

La femme qui avait 16 ans cette année-là n'est pas celle que tu cherches. Supprime-la de ta liste.

Tu devrais avoir retrouvé l'identité de la marraine de guerre d'André Biguet.

Circuit n° 6206301G

Ta réponse : .....