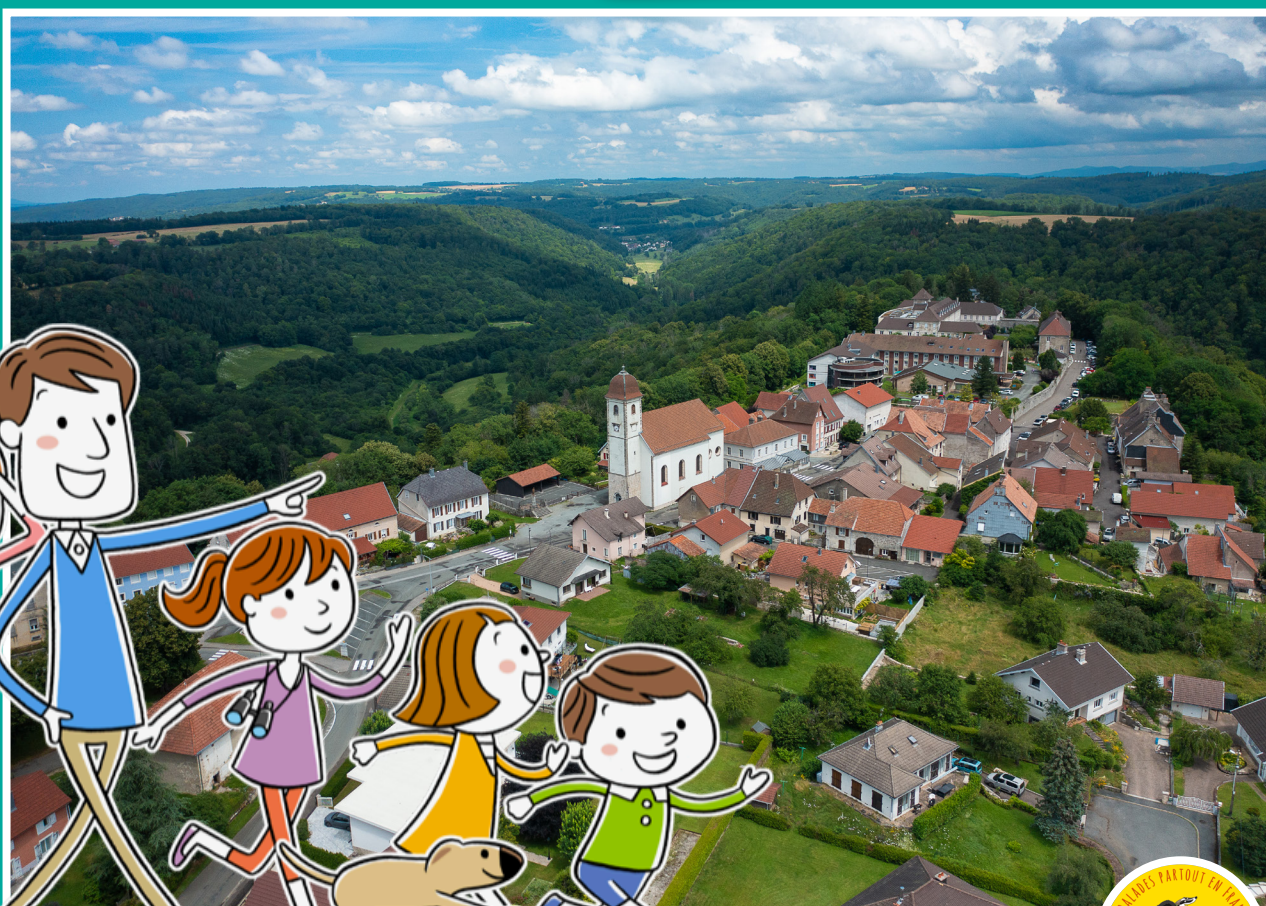


BALADES LUDIQUES

POUR PETITS ET GRANDS

Blamont



©Aérodyné France Blamont



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



Pays de Montbéliard Tourisme

1 rue Henri Mouhot
25200 Montbéliard
Tél. : 03 81 94 45 60
accueil@paysdemontbeliard-tourisme.com
www.mvisite.fr

4,5 km

157 m

2 h 30

Temps estimé pour un enfant de 4 ans
marchant à 1,8 km/h**Blamont****Départ : Maison Pour Tous, rue des Tilleuls** **Prenez un crayon !****GPS : 47.384799N / 6.850382E**

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 par observer, au n°10 de la rue des Tilleuls, la façade de la Maison Pour Tous (MPT) .

Prendre la direction du clocher de l'église et traverser prudemment la rue du Tilleul pour aller observer la statue de Jules Viette. .

Continuer jusqu'à l'église .

Longer celle-ci par la droite, passer devant l'école (ancien Hôtel de Ville), puis suivre la direction de la « garderie ». Longer les murailles de l'ancien château jusqu'à l'imposante entrée d'un ancien bastion au n° 12 .

Continuer dans la même direction, puis à l'angle des fortifications, descendre à droite dans le sentier du circuit des Bornes. Au croisement, continuer tout droit en direction de la grotte de la Tante Airie. Marquer une

pause à la fontaine des Vaugonderis .

Pour les plus curieux, poursuivre le chemin puis, au croisement, tourner à droite et suivre le sentier jusqu'à la grotte. Le chemin est étroit mais régulier, au bout enjamber une petite échelle délimitant une zone à refermer pour les troupeaux puis monter sur la droite pour entrer dans la grotte. **Il est recommandé de porter de bonnes chaussures de marche, le sentier pouvant être glissant, notamment après la pluie** . Pour ceux qui ne souhaitent pas s'y rendre, la réponse à cet indice est indiquée sous ce plan.

Revenir à la fontaine et rejoindre le chemin situé juste au-dessus. Tourner à gauche. Au bout du chemin, poursuivre sur la route. Arrivé au niveau du cimetière, prendre à droite.

Tourner à gauche, longer la Maison Pour Tous, puis tourner de nouveau à gauche dans l'impasse des Violettes. Au bout, poursuivre tout droit dans le sentier piéton. Avant de rejoindre la route, tourner à droite puis à gauche en direction du château d'eau. Continuer jusqu'au temple .

Poursuivre, puis au prochain croisement, tourner à droite devant la mairie. Passer devant le collège et marquer une dernière pause au monument aux morts .

Reprendre la route en direction des écoles, de la maison de retraite et du pub « La Quincaillerie » pour rejoindre la Maison Pour Tous et terminer la balade.



Réponses à l'indice 6 : Pour les 4/6 ans, la forme au fond de la grotte fait penser à une tortue. **Pour les 7/9 ans**, le mot signifiant « fortresse » est BURC. **Pour les + de 10 ans**, l'année inscrite sur la paroi de la grotte est 1855.



Blamont

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 !

Ce dessin montre plusieurs animaux. Progressivement, tu vas en éliminer certains : il en restera 3 à la fin du parcours.

Le jeu consiste à répondre aux énigmes de la page suivante. Les réponses vont t'indiquer quel animal rayer. Les 3 restants seront ceux que l'inspecteur a observés au cours de sa balade.

En fin de parcours, tu vas ranger leurs numéros par ordre croissant (du plus petit au plus grand). Inscris les numéros dans le bon ordre dans la case au bas du dessin !

À la fin de ta balade, tu pourras vérifier ta réponse à l'Office de Tourisme.
Tu peux aussi vérifier sur le site randoland.fr et gagner des points bonus !



Circuit n°2506301P

TA RÉPONSE

Tu peux te rendre sur le site www.randoland.fr pour vérifier ta réponse (code énigme 2506301P)

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.

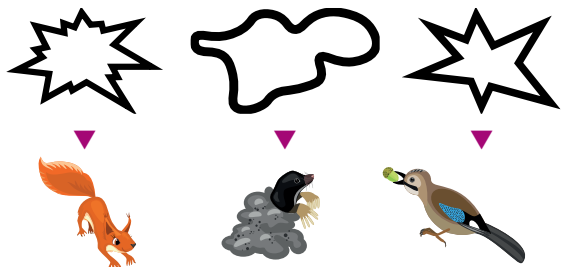


1 La Maison Pour Tous

Observe les taches blanches sur la façade. Elles sont de tailles différentes mais ont toutes la même forme.

Laquelle leur correspond ?

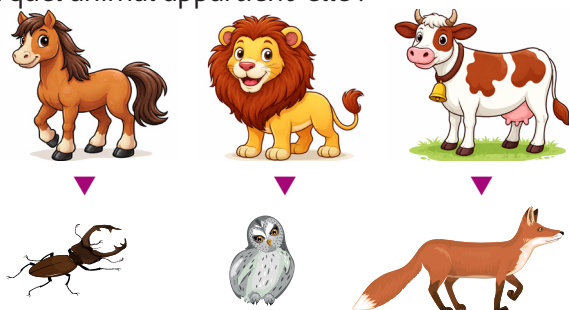
Sous le bon dessin tu vas découvrir le premier animal à rayer sur le dessin de la page précédente.



2 La statue de Jules Viette

Fais le tour de la stature et cherche la tête d'animal qui figure sur une sorte de blason.

À quel animal appartient-elle ?



3 L'église

Une année est gravée au-dessus de la porte d'entrée.

Quel nuage de chiffres lui correspond ?



4 L'entrée du bastion du château

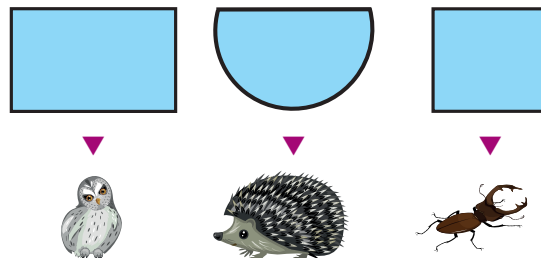
Observe le portail et cherche les lettres qui sont tout en haut.

Quelle lettre est au milieu ?



5 La fontaine des Vaugonderis

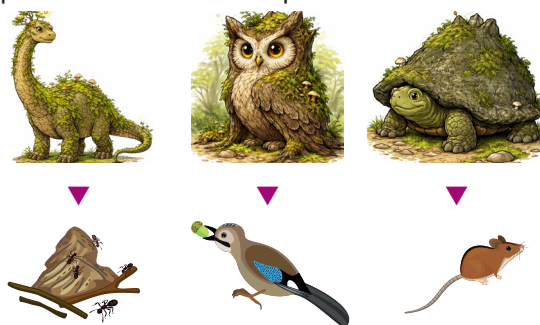
Quelle forme géométrique correspond à celle du bassin de cette fontaine ?



6 La grotte de la tante Airie

Au fond de la grotte il y a une forme plus sombre.

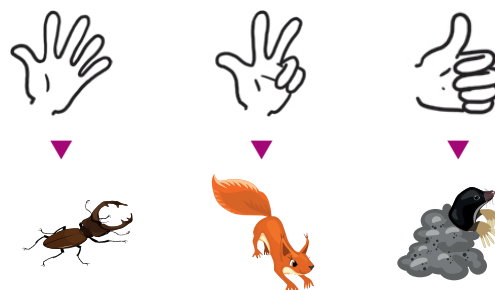
À quel animal te fait-elle penser ?



7 Le temple protestant

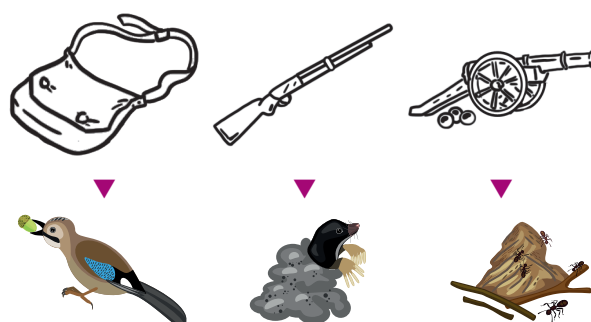
Observe le clocher.

Combien comptes-tu de toits pointus ?



8 Le monument aux morts

Observe le monument aux morts : quel objet utilisé par les soldats y est sculpté ?





Blamont

ÉNIGME

À Blamont, certaines histoires ne se voient pas... mais elles ont changé la vie des paysans. Sur votre chemin, vous croiserez la statue de Jules Viette. Cet homme important a beaucoup aidé les éleveurs de la région. À son époque, une vache bien connue d'ici commençait à se faire remarquer : la Montbéliarde. Mais il y avait un problème : comment prouver que ces vaches appartenaient bien à la même race ? Comment être sûr de leur origine ?

Pour résoudre cela, Jules Viette a soutenu la création d'un outil très important. Un grand registre où l'on note les noms des animaux, leurs origines, leurs qualités et qui permet de reconnaître officiellement une race. Grâce à ce registre, la Montbéliarde a pu être reconnue et se développer partout.

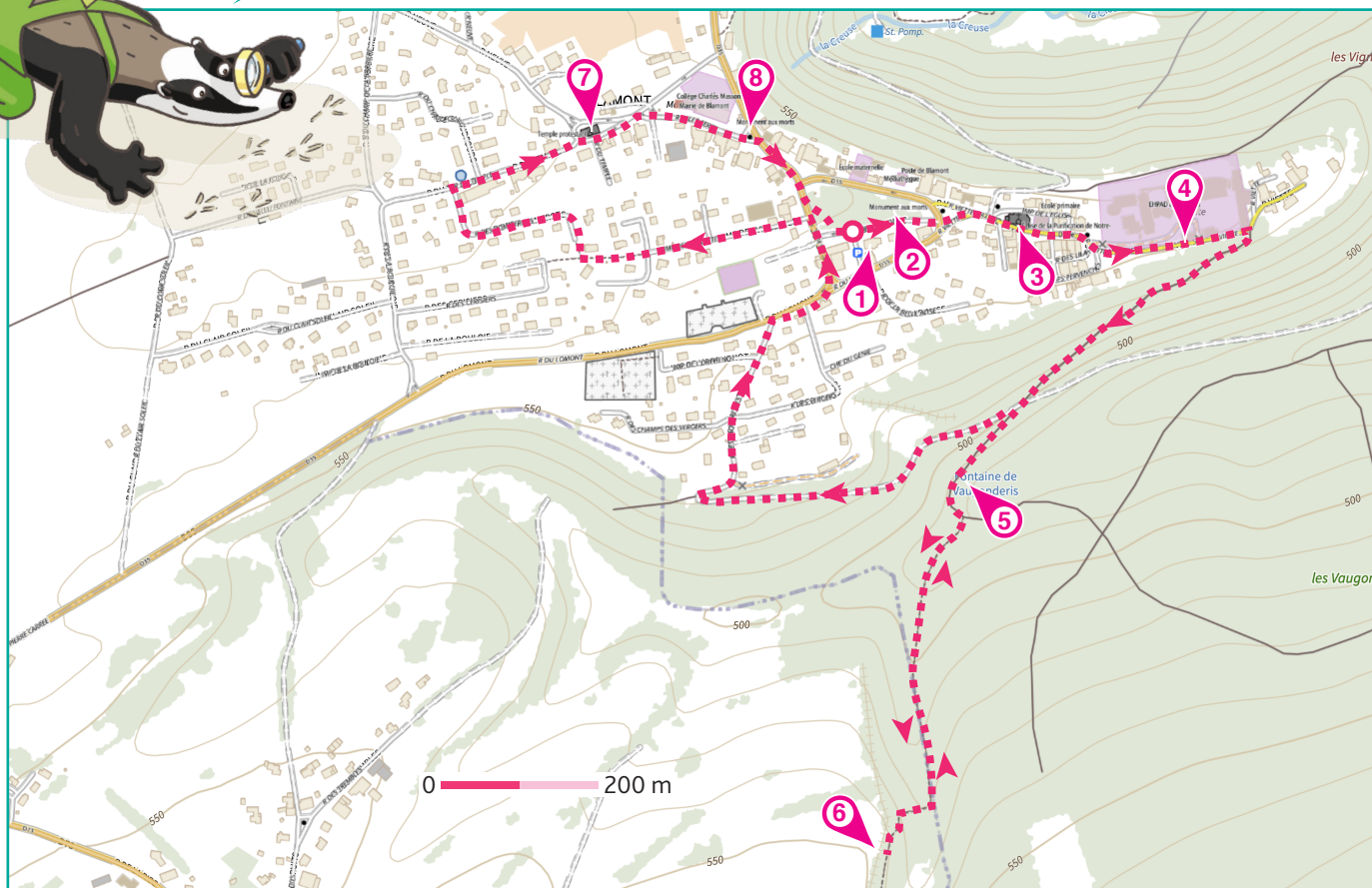
La Tante Airie vous met au défi de retrouver son nom ! Votre mission : observer les lieux du village, examiner les monuments et les remparts, chercher près des fontaines et regarder autour de vous ! À chaque étape, vous répondrez à une question et trouverez une lettre. Assemblez-les dans le bon ordre et vous découvrirez le nom de ce fameux registre !



Vache de race Montbéliarde

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 pourras vérifier ta réponse à l'Office de Tourisme.
Tu peux aussi la vérifier sur www.randoland.fr pour gagner des points bonus !





Ta réponse:



Blamont

ÉNIGME

Bonjour enquêteurs, ici l'inspecteur Rando. Aujourd'hui, je vous confie une mission très importante... Nous avons retrouvé la trace d'un événement terrible qui s'est produit à Blamont en 1475. Cette année-là, le village et son château ont été attaqués... et presque entièrement détruits !

Mais un mystère demeure : qui est responsable de cette attaque ?

La Tante Airie a retrouvé un ancien parchemin... mais certaines informations ont disparu avec le temps. Plusieurs armées sont suspectées... mais une seule a réellement attaqué Blamont en 1475.

Votre mission : Parcourir Blamont et observer les remparts du château, les bâtiments anciens, les monuments, les traces du passé dans le village. À chaque étape, éliminer une armée de la liste. À la fin, il ne restera qu'un seul nom... celui de l'armée responsable de la destruction de Blamont en 1475 !



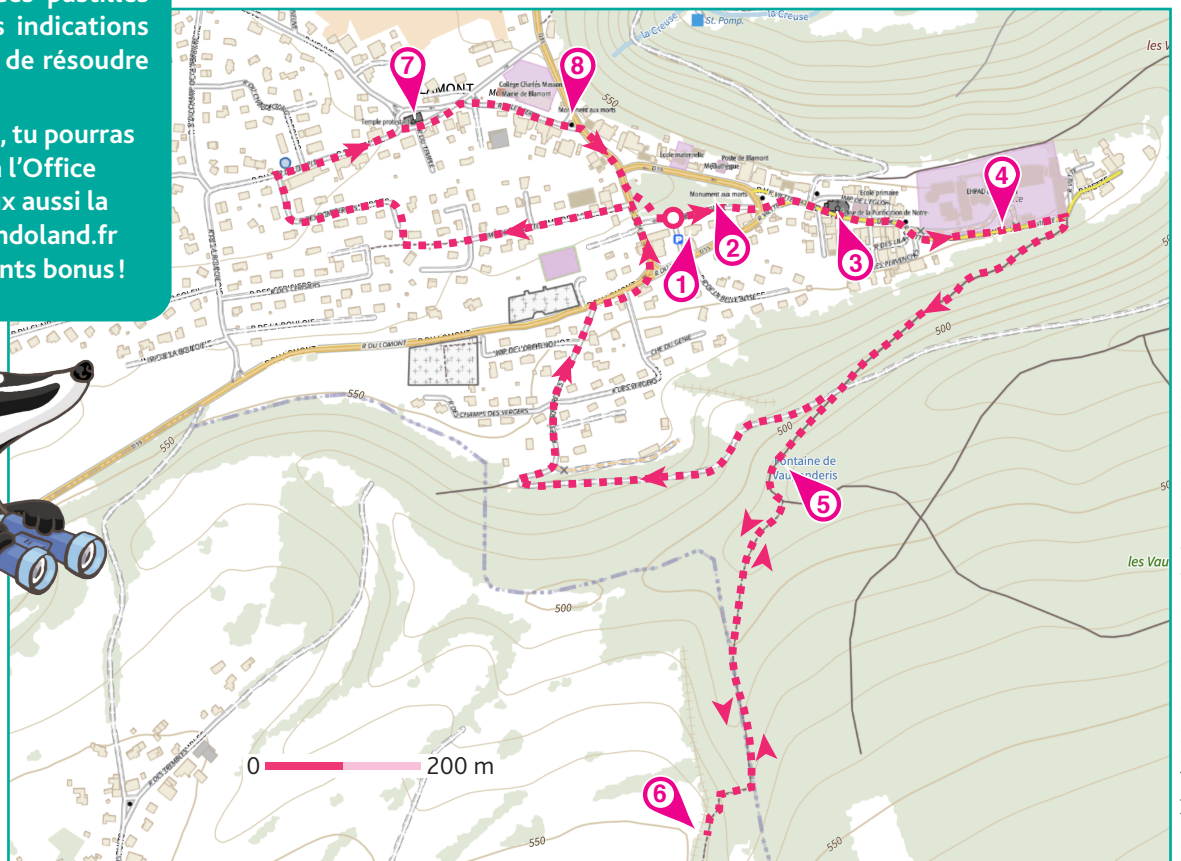
© Randoland à l'aide de l'IA

LISTE D'ARMÉES

- ❶ **Les SUISSES**, soldats redoutés présents dans les guerres du XV^e siècle (vers 1474-1477).
- ❷ **Les FRANÇAIS**, armée du roi de France, active à la même époque (vers 1474-1477).
- ❸ **Les ANGLAIS**, présents en France pendant la guerre de Cent Ans.
- ❹ **Les BOURGUIGNONS**, armée du duc de Bourgogne, très puissante au XV^e siècle (vers 1467-1477).
- ❺ **Les ESPAGNOLS**, présents en Franche-Comté (vers 1470-1500).
- ❻ **Les LORRAINS**, voisins impliqués dans les conflits de l'est de la France (vers 1474-1477).
- ❼ **Les IMPÉRIAUX (Saint-Empire)**, armées de l'empereur germanique au Moyen Âge (vers 1474-1477).
- ❽ **Les AUTRICHIENS (Habsbourg)**, puissance européenne importante (vers 1460-1500).
- ❾ **Les COMTOIS**, habitants et soldats de Franche-Comté, défendant leur territoire au Moyen Âge (1470-1477).

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 pourras vérifier ta réponse à l'Office de Tourisme. Tu peux aussi la vérifier sur www.randoland.fr pour gagner des points bonus !



© Randoland 2026- © IGN 2026 Autorisation n° 112338-140142



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 La Maison Pour Tous

Cette façade est marquée par d'étranges marques blanches. Elles représentent les impacts de balles qui avaient touché la façade pendant la seconde Guerre Mondiale.

Des amis en discutent. Qui dit vrai ?

ROMAIN : Il y a exactement 5 fois plus d'impacts que de lettres dans mon prénom !

BENOÎT : Moi je dirais qu'il y en a un peu moins que 4 dizaines !

Barre de la liste le seigneur dont le prénom rime avec celui ou celle qui a fait la bonne proposition.

2 La statue de Jules Viette

Observe bien cette sculpture de partout. Quel objet n'est PAS présent ?



Trouve le bon objet, puis décode le mot inscrit dessous grâce au tableau.

B	E	L	O	R	S	T	V		

Tu peux éliminer de la liste l'armée ayant une pastille de même couleur.

3 L'église

Remarque le texte gravé sur le pilier qui soutient la madone. Recopie les lettres correspondant au code suivant pour découvrir des lettres :

4-16 ; 3-6 ; 7-13 ; 5-4 ; 7-13 ; 5-9 ; 6-10 ; 8-1 ; 2-14

Ne regarde QUE les lettres. Le chiffre en **bleu** t'indique le **numéro de la ligne** et le chiffre en **rouge** la **position de la lettre dans la ligne**.

Ex. : 2-8 = N

Élimine l'armée ayant un lien avec le mot que tu viens de trouver. Ce n'est pas celle recherchée.

4 L'entrée du bastion du château

Cherche les lettres visibles en haut du portail. Les deux premières sont présentes dans le nom d'une armée (en majuscule). Laquelle ?

Tu peux l'éliminer de la liste ce n'est pas celle qui a attaqué Blamont en 1475.

5 La fontaine des Vaugonderis

En t'aidant des panneaux de balisage, complète l'information ci-après avec les lettres bleues :

A A B F G L L M N O T Y

Tu es à 5,5 km de _ _ _ _ _

et à 1 km _ _ _ _ _

Tu peux éliminer de la liste l'armée ayant pour initiale la lettre non utilisée.

6 La grotte de la tante Airie

Cherche l'année inscrite sur la paroi de la grotte. Additionne tous les chiffres qui la composent. Recommence avec le résultat jusqu'à ce qu'il ne te reste plus qu'un chiffre.

Ex. : 2019 = 2 + 0 + 1 + 9 = 12 = 1 + 3 = 4

Tu viens de découvrir un chiffre. Ce n'est pas celui de la pastille numérotée d'une armée de la liste, raye-la !

7 Le temple protestant

Une tête d'animal est bien cachée dans la fontaine. Cherche-la ! Quelle silhouette correspond à cet animal ?



Cette couleur correspond à la pastille numérotée d'une armée de la liste qui n'est jamais venue à Blamont. Tu peux l'éliminer !

8 Le monument aux morts

Ils sont trop nombreux à être morts pendant la Première Guerre Mondiale... dans ce petit village plus de 20 jeunes hommes ont perdu la vie. Deux d'entre eux sont des homonymes (même nom et même prénom).

Quel est leur prénom ?

Une seule armée de la liste commence par le même son. Tu peux la rayer, elle n'a jamais attaqué Blamont !

Circuit n° 2506301G

Tu devrais maintenant connaître l'identité du seigneur.

Ta réponse :