

N°1

Rendez-vous
à la porte de
l'Argentière.



DONZÈRE | Une histoire à dormir debout!

N°2



DONZÈRE | Défi de Défloutage

N°3

Rendez-vous
aux Pierres
à blé.



DONZÈRE | Ressource insolite

N°4

Rendez-vous sur
la calade Claude
de Tournon.
Des plantes
imposantes
(agaves) bordent la
calade.



DONZÈRE | Défi Mise en Scène

N°5

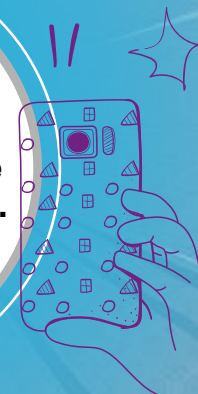
Rendez-vous à
proximité de l'église
Saint Philibert, de là
partez à la recherche
de « belles filles » que
l'on ne peut
pas séduire.



DONZÈRE | Signatures dans La Pierre

N°6

Jouer ou
photographier une
scène, une affiche
d'un film, d'une série
ou d'un dessin animé.



DONZÈRE | Défi de Mise en Scène

N°3

N°2

N°1

DRÔME
PROVENÇALE

DRÔME
PROVENÇALE

DRÔME
PROVENÇALE

Imaginez
l'aliment ou
l'objet le plus
insolite à
mesurer avec
ces trois grands
trous.



Marquant l'entrée
de mon blason, il
paraît que je porte
bonheur. Je me
trouve sur la rue
de l'Argentière.

Je suis :

Racontez l'histoire
à l'origine du nom
de la porte.

Vous pouvez
piocher parmi les
mots suivants :



- Sorcière
- Navire - tempête
- Statue - Diable
- Trésor
- Canard
- Diamants

Partagez sur #defisdromesudprovence

N°6

N°5

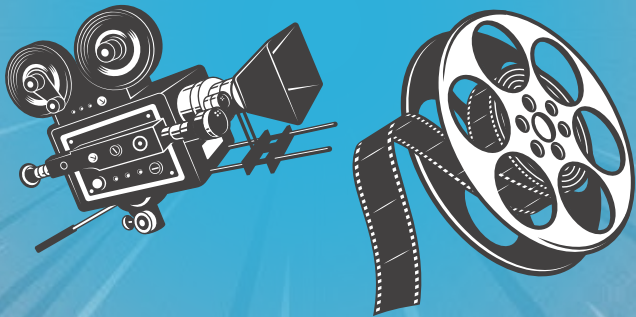
N°4

DRÔME
PROVENÇALE

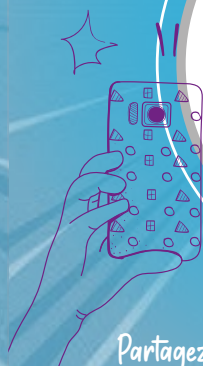
DRÔME
PROVENÇALE

DRÔME
PROVENÇALE

Partout dans le village !



Immortalisez
l'instant en vous
prenant en photo
en si charmante
compagnie. N'oubliez
pas de prendre un
moment pour visiter
l'édifice.



Ces plantes
sont en fait
des créatures
extra-terrestres
et vous
attaquent !



Immortalisez cet
instant par un
cliché

Partagez sur #defisdromesudprovence

Partagez sur #defisdromesudprovence

Partagez sur #defisdromesudprovence

**Vous venez de télécharger
l'un des 14 sets de cartes de jeu pour une
visite ludique des villages de Drôme Sud Provence.
Vous trouverez ci-après des informations utiles
pour une expérience optimale !**

En 6 cartes ces sets vous permettront de vous balader dans les centres-villes des communes de Drôme Sud Provence, tout en relevant des défis amusants. Pour la majorité des questions, il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses. Le but est avant tout de découvrir et s'interroger et surtout de passer un bon moment.

Comment les imprimer ?

Les cartes s'impriment en recto verso en retournant sur les bords courts / reliure sur le plus petit côté. Vous pouvez également venir les retirer dans l'un de nos accueils touristiques : à **Pierrelatte**, à **Saint-Paul-Trois-Châteaux**, à **Suze-la-Rousse** et à **La-Garde-Adhémar**.

A-t-on besoin de matériel ?

Nos brochures « **Cœur de ville** » arborant le plan des centres anciens des communes du territoire vous seront indispensables pour repérer les lieux désignés par les cartes. Les « **Cœurs de ville** » peuvent être téléchargés sur notre site internet ou retirés dans l'un de nos accueils.

Un crayon peut servir mais n'est pas nécessaire.

À part cela, le seul outil indispensable pour relever les défis des cartes de jeu sera votre imagination !



Cartes de jeu pour une visite ludique

Comment ça marche ?

Voici l'exemple d'une carte de jeu :
Défi de « défloutage » à La-Garde-Adhémar



Il est important de faire les défis dans l'ordre en fonction du numéro que porte chaque carte afin d'éviter de faire des allers-retours.

Ici c'est votre sens de l'observation qui est mis à l'épreuve. Le recto de la carte présente une photo floue et au verso se trouve une énigme. En s'aidant du « **Cœur de ville** » il faudra retrouver le lieu de la photo. Vous pourrez ensuite si vous le souhaitez écrire dans l'encart prévu à cet effet au verso de la carte, le nom de l'objet / lieu photographié.