

N°1

Rendez-vous
au niveau du
passage couvert
qui jouxte Le
Courreau.

SAINT-PAUL-TROIS-CHÂTEAUX | Une histoire à
dormir debout!

N°2

Retrouvez
le lieu de cette
photographie
ancienne et mettez-la
devant le paysage
pour que le passé
se fonde dans le
présent.

SAINT-PAUL-TROIS-CHÂTEAUX | Superposition
temporelle

N°3



Rendez-vous
à proximité
de la
cathédrale.



SAINT-PAUL-TROIS-CHÂTEAUX | Défi de mime

N°4

Un souci lors de
la conception du
cadran solaire fait
qu'il n'indique plus
la bonne heure
à partir de 14h.



SAINT-PAUL-TROIS-CHÂTEAUX | Défi
d'improvisation

N°5

Rendez-vous
devant la mairie
sur la place
Castellane.



N°6



SAINT-PAUL-TROIS-CHÂTEAUX | Défi de
défloutage

N°3

Tentez de reproduire la pose d'une des gargouilles qui surveillent l'édifice. Le meilleur gagne l'apéro !



N'oubliez pas d'immortaliser le moment!

Partagez sur #defisdromesudprovence



N°1

DROME
PROVENÇALE

Piochez parmi les mots suivants ou dans votre imagination pour imaginer l'histoire de ce passage nommé le « Trou du Cocu ».

Soyez créatifs et inventez une histoire farfelue !



Étoffe
Enigme - Poney
Champignon - Fers
Envoûtement
Prisonnier
Porte

N°6

Point d'entrée dans la ville, je fais face aux platanes et crée une ouverture dans les larges remparts.

Je suis :

N°5

DROME
PROVENÇALE

Un animal se tient à la fenêtre, saurez-vous le retrouver ?



Partagez sur #defisdromesudprovence

N°4

DROME
PROVENÇALE

Pourquoi tu n'as pas vérifié le cadran solaire avant de le monter ?!

La réponse la plus drôle donne droit à une dispense de vaisselle ce soir !

Les rôles à endosser :

- le maître d'oeuvre
- l'ouvrier,
- l'archevêque,
- l'échevin (mairie),
- un habitant

Chacun répond !
Impro de 5 minutes

**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.