

N°1

Partout dans le village se trouvent des fontaines à tête de lion. Parviendrez-vous à toutes les retrouver ?



LES GRANGES
GONTARDES

Têtes de lions

N°2

En piochant parmi les mots suivants racontez l'histoire dont résulte le nom de la ville.



Blé
Voleur - Raisin
Passage
Ombre - Tempête
Verger - Héron

LES GRANGES
GONTARDES

Un drôle de nom

N°3



LES GRANGES
GONTARDES

Défi de défloutage

N°4

Rendez-vous au kiosque en métal situé sur la place principale du village.



LES GRANGES
GONTARDES

Défi de mise en scène

N°5

Rendez-vous au lavoir près de la mairie. L'inscription au-dessus du lavoir mentionne deux interdictions. Ne les lisez pas pour l'instant.



LES GRANGES
GONTARDES

Défi de transmission

LES GRANGES-GONTARDES
(Drôme)



N°3

Rythmant
la vie
quotidienne
je me dresse
au cœur du
village.

Je suis :

N°2

En réalité l'origine
nom de la ville est la
suivante : le nom du
seigneur du lieu, Gontardz
[hardi guerrier], vassal du
seigneur Adhémar.
Le mot Granges vient
du passé agricole
important
de la ville.

N°1

Ouvrez bien l'œil
pendant votre
visite et cochez
les têtes de lions
à chaque fois que
vous en croisez.



N°6

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



N°5

Formez deux
groupes : l'un doit
lire l'inscription et
tenter de la faire
deviner au second
groupe.

N°4

Celui qui mime le
meilleur musicien
remporte le défi.

Attention aux fans
en délire !



**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.