

N°1



Rendez-vous
sous le Moulin
à vent.



Quel lien unit ces trois choses ?

PIERRELATTE | Une poule et un chien

N°2

Rendez-vous
rue
d'Amour.



PIERRELATTE | Une histoire à dormir debout

N°3

Rendez-vous
au musée Yvon
Guéret. Autrefois
cet édifice était
une prison.



PIERRELATTE | Défi de mise en scène

N°4

Rendez-vous à l'inscription lapidaire
et choisissez une lettre parmi
les propositions suivantes :

V A E C

PIERRELATTE | Les lettres du passé

N°5



PIERRELATTE | Défi de défloutage



Celui qui fait le prisonnier le plus convainquant a droit à une double ration de son plat préféré !

Inventez l'histoire à l'origine du nom de cette rue en piochant parmi les mots suivants, le plus drôle gagne.



- Secret
- Confiture
- Chat - Pistache
- Manoir
- Contorsionniste
- Pomme - Sortilège

En Provence, une anecdote raconte que la taille des ailes d'un moulin est définie selon un drôle de critère : une poule peut passer en dessous mais un chien ne le doit pas. L'exception qui confirme cette règle est le moulin auprès duquel vous vous trouvez !

??
??
??
??

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



Me dressant au centre du village, je tourne en permanence mais sans bouger.

Je suis :

36

21

8

0

Comptez le nombre de fois où votre lettre apparaît, celui qui a le plus grand nombre gagne !

2

77

14

3

**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.