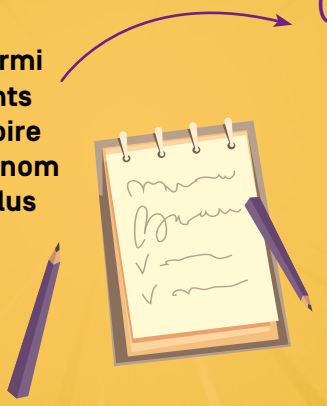


N°1

En piochant parmi les mots suivants racontez l'histoire dont résulte le nom de la ville : le plus drôle gagne !

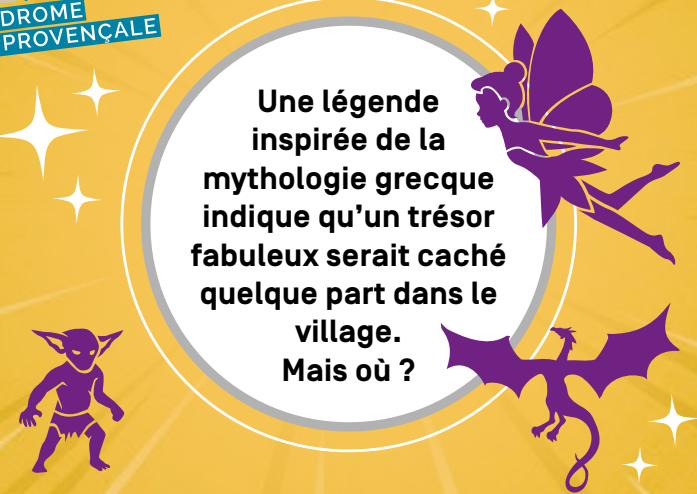


- Guérisseur
- Lune
- Sauvage
- Dragon
- Épée
- Escargot

LA-BAUME-DE-TRANSIT | Un drôle de nom

N°2

Une légende inspirée de la mythologie grecque indique qu'un trésor fabuleux serait caché quelque part dans le village. Mais où ?



LA-BAUME-DE-TRANSIT | Le trésor de la chèvre d'or

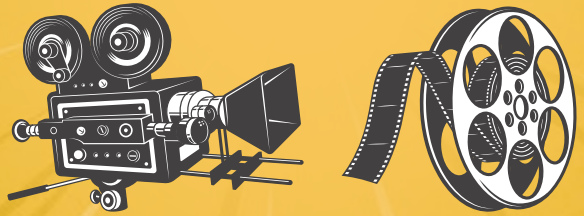
N°3



LA-BAUME-DE-TRANSIT | Défi de défloutage

N°4

Dans les ruines du château, jouer ou photographier une scène, une affiche d'un film, d'une série ou d'un dessin animé.



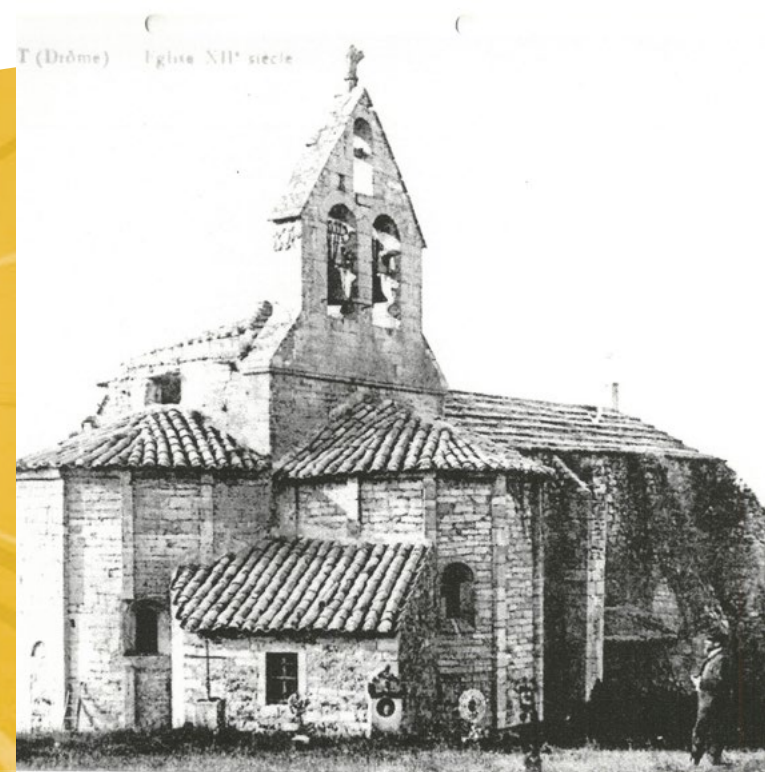
LA-BAUME-DE-TRANSIT | Défi de mise en scène

N°5

Au sein des vestiges du château, une plaque informative intitulée « Le Château de Baume » retrace l'historique de l'édifice.



LA-BAUME-DE-TRANSIT | Défi de mémorisation



N°3

N°2

N°1

Illustre place forte
ayant traversé
les âges, ma
silhouette de
pierre se dessine
dans le paysage.

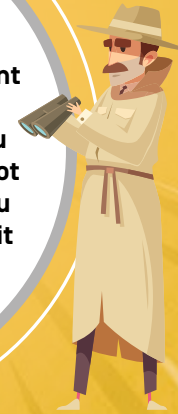
Je suis :



Nul ne l'a découvert
à ce jour. Pour
t'entraîner trouve
d'abord les vestiges
du cadran solaire au
sein du château.



En réalité l'origine du
nom de la ville est la
suivante : les premières
habitations étaient
simplement creusées
dans le rocher :
Baume désigne une
grotte ou une petite
cavité. Quant au mot
de Transit il vient
peut-être du droit
de douane dont on
devait s'acquitter
pour faire transiter
des marchandises
par cette ville.

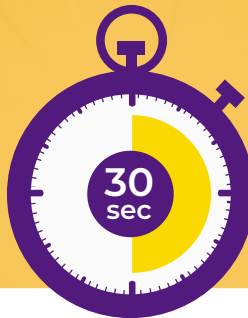


N°6

N°5

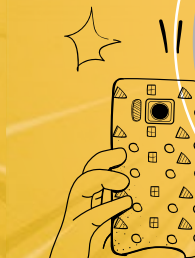
N°4

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



Vous avez 30 secondes
pour tenter de retenir
un maximum
d'informations de la
plaque. Avant de
vous interroger tour
à tour.

N'oubliez pas
de poster cette
photo sur
les réseaux
sociaux.



**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.