

N°1



MALATAVERNE | Défi de défloutage

N°2

DROME
PROVENÇALE

Imaginez et mettez en scène le moment de leur rencontre.

C'est à Malataverne qu'une rencontre (pré)historique a eu lieu il y a 50 000 ans entre l'Homo Sapiens et Néandertal.

MALATAVERNE | Rencontre préhistorique

N°3

DROME
PROVENÇALE

« Fuliginochronologie »

Etude Roche Paroi Suie Couche

En piochant parmi les mots suivants, tentez de donner la définition de ce terme :

MALATAVERNE | Défi'Nition

N°4

Rendez-vous devant la chapelle Saint Jean Baptiste de Rac.

MALATAVERNE | Les 7 différences

N°5

DROME
PROVENÇALE

Voici la devise du Hameau de Rac :

« Face au ...
Son château ...
Défie la ...
Et dévie le ... »

MALATAVERNE | Devise à compléter

N°6

DROME
PROVENÇALE

En piochant parmi les mots suivants essayez d'expliquer l'origine du nom du hameau de Rac :

Taverne Papeterie Eléphant Merveilleux Fromage Passage

MALATAVERNE | Une histoire à dormir debout

La Fuliginochronologie est l'étude des couches de suie au sein de la paroi rocheuse, par le biais de plaquettes calcaires. Cette technique permet une datation très précise et permet aux chercheurs de faire de précieuses découvertes.



Retrouvez plus d'informations sur le site de la commune et au sein de l'exposition de la mairie.

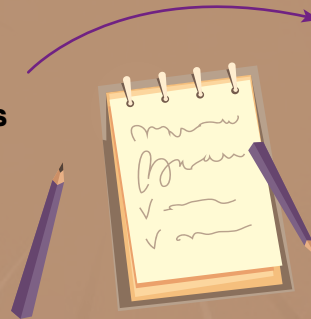
Romane puis gothique je me dresse au sein du hameau de Rac.

Je suis :

En réalité le nom du Hameau de Rac ferait référence au mot « raccourci » en prenant les trois premières lettres. En effet il s'agirait d'un raccourci pour accéder à la ville de Montélimar depuis les Voies romaines, puis Royale (ancienne N7)



En piochant parmi les mots suivants tenter de la compléter :



Attention toutes les propositions ne sont pas à utiliser.

- Mort
- Nord
- Fort
- Bord
- Tord
- Sort
- Corps - Ressort



Observez bien cette photo et repérez les 7 différences par rapport à l'édifice en face de vous.

**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.