



CLANSAYES | Défi de Défloutage

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

CLANSAYES | Superposition temporelle

Rendez-vous à la table d'orientation au sommet du village et retournez cette carte !



CLANSAYES | Défi de mémoire

Rendez-vous près de l'église, tracez un carré imaginaire dans lequel vous aurez 30 secondes pour mémoriser l'emplacement de chaque élément.
[cailloux, feuilles...]



CLANSAYES | Défi d'observation

Rendez-vous au pied de la tour qui surplombe la place Chantebise. Ici se trouve un panneau informatif : ne le lisez pas !



CLANSAYES | Vitesse de l'esprit

Rendez-vous à l'emplacement de l'ancien pont-levis.



CLANSAYES | Une histoire à dormir debout !

- 1 L'un dicte les éléments présents sur la table d'orientation de gauche à droite. L'autre doit les mémoriser et les restituer dans l'ordre, à l'oral.
- 2 N'hésitez pas à faire de *loooongues* pauses entre chaque mot ou élément pour corser le défi !
- 3 Au passage vous glanerez de nouvelles idées pour vos futures balades.



Figure
maternelle
sans âge.
Je me dresse
au sommet du
village.

Je suis :

Piochez parmi les mots suivants ou dans votre imagination pour raconter l'histoire de la destruction du pont-levis.

Soyez créatifs et inventez une histoire farfelue !



Feu - Requin
Princesse
Champignon - Chiffon
Tremblement
Décret
Saucisse.

Examinez plutôt la forme des pierres sur les arêtes de l'édifice.
Pour quelle raison les pierres ont-elles été taillées de cette façon ?

Attention : Soyez loufoques, la réponse la plus farfelue décidera du vainqueur.

Partagez sur [f](#) [i](#) [d](#) #defisdromesudprovence

Réponse : La forme des pierres de cette tour dite à « bossage » permettait de dévier les projectiles.



Au bout des 30 secondes, retournez-vous ; l'autre participant doit déplacer les éléments de son choix.
Une fois les modifications faites, le premier participant doit dire ce qui a changé de position.

**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.