

En Provence l'eau est une denrée rare. Si aujourd'hui on peut acheter une bouteille d'eau dans n'importe quel magasin, les choses n'ont pas toujours été aussi simples...

TULETTE

Défi de l'hydratation

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

TULETTE

Superposition temporelle

Rendez-vous devant les 2 façades Renaissance



TULETTE

Une histoire à dormir debout!

La petite Androne : un passage de 50 cm de large qui relie la rue du Courreau à la porte du Portalet et à la place du « Grand Pous ». Cette venelle existait déjà sur le cadastre de 1409.

TULETTE

Défi de mise en scène



TULETTE

Défi de Défloutage

Rendez-vous sous la banderole du Musée de la Figurine à proximité du lavoir.

TULETTE

Compléter la scène

Piochez parmi les mots suivants ou dans votre imagination pour imaginer l'histoire des deux bâtisses

Soyez créatifs et inventez une histoire farfelue !



Jalousie - Filles

Mariage

Réseaux sociaux

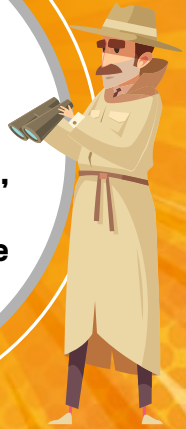
Vin - Chocolat

Explosion

Vélo



Tout au long de votre visite, tâchez d'ouvrir l'œil, de trouver un maximum de sources d'eau (fontaine, robinet, puits...). Chaque fois que vous en trouvez une cochez l'un des seaux.



Prenez la pose et faites vous passer pour une figurine échappée du Musée.

N'oubliez pas d'immortaliser le moment!



Protection à travers les âges, aujourd'hui disparaît dans le paysage.

Je suis :

C'est le moment de jouer la comédie. Faites comme si l'un d'entre vous était coincé dans le passage, les autres essayant de l'aider à sortir.



N'oubliez pas d'immortaliser le moment!

**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.