



BOUCHET | Défi de défloutage



BOUCHET | Les affaires de Mme Rabasse



BOUCHET | Une histoire à dormir debout

En piochant
parmi les
mots suivants
essayez de
raconter
l'histoire de ce
personnage
historique.



- Bienheureux
- Voyage
- Sandwich
- Marteau
- Flate
- Nourrisse

BOUCHET | Bertrand des Garrigues

Rendez-vous
à proximité
de l'église et
choisissez un
vitrail.



BOUCHET | Une scène gravée dans le verre



Au cours du temps
l'abbaye de Notre
Dame du Bosquet a
eu de nombreuses
fonctions. Une erreur
s'est glissée parmi
les propositions au
verso, tâchez de la
retrouver.

BOUCHET | Un lieu multifonction

N°3

DRÔME
PROVENÇALE

Voici l'emblème
du village,
piochez parmi
les mots suivants
pour expliquer
son origine.

L'histoire la plus
farfelue décidera
du vainqueur !



Pousse
Violet
Géant
Mirabelle
Tortue
Poutre

N°2

DRÔME
PROVENÇALE

Mme Rabasse a
égaré ses affaires !
Aidez le détective
Rabasse à les
récupérer en
retrouvant le lieu de
la photographie.



N°1

DRÔME
PROVENÇALE

Couvrant
le passage,
mes pierres
sculptées sont
surmontées
d'une niche.

Je suis :

N°6

DRÔME
PROVENÇALE

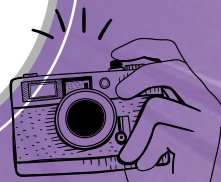
Une abbaye
Un hôpital de campagne
Un collège de théologie
Une filature textile
Un chai de vieillissement

Une plaque informative sur l'abbaye
vous donnera plus d'informations.

N°5

DRÔME
PROVENÇALE

Reproduisez la
scène illustrée
sur le vitrail et
immortalisez
l'instant.



Partagez sur    #defisdromesudprovence

N°4

DRÔME
PROVENÇALE

Une plaque
informative
contant sa
véritable histoire
se trouve derrière
l'église.

Osez-vous
faire le tour ?



**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.