



2 Jours

En présentiel  
animés par Sylvie RIETH

*Le jeu, c'est sérieux. C'est même essentiel – pour l'enfant, qui construit son imaginaire et ses compétences par le jeu, et pour l'adulte qui trouve là un moyen de sortir de son quotidien. Les neurosciences nous enseignent qu'on apprend mieux en faisant. En étant actifs, en situation, on se pose des questions, on observe, on cherche des réponses par soi-même. L'expérience vécue s'inscrit bien plus efficacement dans la mémoire que les discours. C'est ce qui a fait le succès des parcs à thèmes venus des États-Unis au début des années 1990. Mais le jeu, c'est complexe à créer. Une légende, une histoire est nécessaire. Cette histoire doit être inventée dans l'esprit des lieux. Faire jouer une famille, ce n'est pas faire jouer un groupe de collégiens. Les âges des joueurs sont à intégrer, les compétences des enfants sont à connaître. Le final de ce type de visite doit être fantastique et doit marquer les joueurs. Cette formation permettra aux stagiaires de créer des visites-jeux dès la sortie de cette formation.*

#### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES \*

- Savoir identifier les attentes d'une famille et les ingrédients d'une expérience réussie en famille ?
- Comprendre les ressorts du jeu et apprendre les techniques pour faire jouer une famille.
- Savoir construire une visite avec le jeu comme moteur.
- Savoir-faire jouer les adultes, les ados. Créer des fins de jeux étonnantes et communiquer.

*\*Les objectifs pédagogiques sont les aptitudes et les compétences visées lors de cette formation.*

**PUBLIC :** Professionnels du tourisme, du patrimoine, de la culture, des loisirs.

**Prérequis :** aucun

**Programme complet et modalités,** en page suivante.

**Votre formateur,** Sylvie RIETH – Gérante de BALADES D'HIER ET D'AUJOURD'HUI est votre contact référent pour cette formation  
au 07 50 22 59 98 - [s.rieth70@gmail.com](mailto:s.rieth70@gmail.com)



Rappel de la Procédure de réclamation : En cas de problème rencontré lors de cette formation, nous vous remercions de nous le faire connaître par écrit au mail suivant : [s.rieth70@gmail.com](mailto:s.rieth70@gmail.com)

## Créer des visites-aventures ou des escapes-games

*Escape-game, jeu de piste, chasses au trésor sont des outils complexes à élaborer, associant parfois les pédagogies de l'exploration et l'analyse scientifique.*



#### METHODES ET MOYENS MOBILISES

- Positionnement du stagiaire en entrée de formation.
- Exercices pratiques sur jeux, sur internet, recherche individuelle ou en petits groupes. Pédagogies sensorielles et créatives, photos-langage, Conceptualisation dessin, analyse vidéos.
- Apports théoriques sur la base de données études, en images et vidéos
- Dialogues, débats et partages lors de mises en situation.
- Structuration de fiches actions en individuel.
- Espace numérique de ressources suite à la formation, ouvert jusqu'à l'évaluation de suivi à J+6 mois.
- Groupe d'échanges en ligne entre stagiaires suite à la formation.

#### MODALITES D'EVALUATION

- Evaluation des acquis individuels à travers l'analyse des productions réalisées pendant les exercices pratiques.
- Auto-évaluation orale en fin de Jour1 – consolidation des acquis en début de Jour2 – Auto-évaluation finale.
- Evaluation au regard des objectifs de la formation pour chacun des stagiaires
- Formation sanctionnée par une attestation de formation.
- Enquête satisfaction
- Evaluation de suivi à 6 mois

#### SALLE DE FORMATION et matériel utile

- Salle de formation de 3m<sup>2</sup> mini par stagiaire, accès wifi ou 4G, outils numériques de vidéo projection, espace bibliographie-ressources, jeux, outillage créatif.
- Un smartphone et un pc peuvent être utiles mais non obligatoires, les supports de cours sont tous hors-ligne.

**Lieu :** A DEFINIR

• **DUREE :** 14 heures - 2 jours

**TARIF :** VOIR DEVIS JOINT

• **NOMBRE DE PARTICIPANTS :** 5 à 12 participants

## PROGRAMME DE LA FORMATION

### Jour 1 / 9h30-17h

#### **Module A : Savoir identifier les attentes d'une famille et les ingrédients d'une expérience réussie en famille ?**

- Photo-langage sur les attentes non exprimées des familles dans un temps de découverte.
- Savoir identifier et assembler les 10 éléments clés d'une expérience de découverte en familles. (musées, patrimoines, lieux de visites, activités)
- Benchmark en images et vidéos : microaventures, exploration multi-sensorielles, temps d'enfance partagés, aventures en visites...
- Atelier de conceptualisation en 3D des 10 éléments clés, sur la base de bandes-annonces vidéo d'expériences success-stories.  
Travail en mini-groupe – synthèse par argumentation individuelle à l'oral.

#### **Module B - Comprendre les ressorts du jeu et apprendre les techniques pour faire jouer une famille**

Temps collectif de jeux. Découverte de l'autonomie dans le jeu et intérêt du jeu selon les tranches d'âges, plaisirs de jeux communs à l'enfant et à l'adulte. >Apport sur la place du jeu dans la croissance de l'enfant.

Le jeu selon les âges...

- Comment faire jouer ensemble une famille de 4 à 14 ans ?  
Créer du lien, générer le partage intergénérationnel, comment ?
- >Découverte du principe du jeu de piste à partir de sacs de visites-aventures
- >atelier sur la place des histoires dans un jeu. La légende indispensable pour embarquer l'imaginaire.

### Jour 2 / 9h – 17h

#### **Module C - Savoir construire une visite avec le jeu comme moteur.**

- Méthodologie de création d'une visite-aventure, de la légende au final du jeu
- Expériences réussies : Tour d'horizon de visites où le jeu est utilisé.
- Atelier découverte sur 3 ateliers – principe du world-café : 3 jeux : aventure-jeux – jeux groupes pour pré-ados – visite exploration
  - Chacun des 3 groupes analyse le concept durant 20 minutes, rédige des éléments clés puis le groupe tourne
  - Au final, le dernier groupe sur chaque atelier fait la synthèse pour tous et la présente

- Comprendre le scénario de l'escape-game
- Atelier de création d'un scénario sur le village de Tournemire pour un jeu – mini-groupe : histoire + défi + final attendu

#### **Module D - Savoir-faire jouer les adultes, les ados. Créer des fins de jeux étonnantes et communiquer.**

Faire jouer des adultes, quelles différences par rapport à un jeu famille ?

Comment faire jouer un groupe d'ados ou d'adultes ?  
>Apport synthèse Balades d'Hier et d'Aujourd'hui sur la stratégie de communication sur ces concepts de visite.

>Travail en mini-groupes sur les projets concrets de chacun des stagiaires. Évaluation à chaud

*Présentation de la plateforme de ressources  
pour continuer le travail  
Rappel des échéances qualité et suivi à 6 mois*

#### **Vous êtes en situation de handicap ?**

Nous vous invitons à nous faire part de vos besoins spécifiques (lieu de la formation, supports pédagogiques, horaires, etc.).