Institut du Tourisme
Fédération des offices de tourisme de Bretagne

Programme de Formation

Gamification : transformer vos visites en jeu (escape game, jeu de piste, chasse au trésor)

Organisation

Durée : 14 heures

Mode d'organisation : Présentiel

Contenu pédagogique

Public visé

Professionnels du tourisme, du patrimoine, de la culture, des loisirs.

Objectifs pédagogiques

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 et les ados, créer des fins de jeux étonnantes et communiquer

Description

Ce que cette formation vous apporte

- Identifier les attentes d'une famille et les ingrédients d'une expérience réussie
- Comprendre les ressorts du jeu
- Construire une visite avec le jeu comme moteur

Ce qui fait la différence

Une formation de l'Institut du Tourisme de Bretagne, organisme de formation de la Fédération des Offices de Tourisme de Bretagne (certifié Qualiopi), conçue pour les équipes des offices de tourisme. Une pédagogie active : vous expérimentez, vous testez, vous repartez avec vos propres idées.

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.

En 2025, cette formation est organisée dans le cadre des Actions Collectives Régionales de l'AFDAS Bretagne.

Contenu :

Savoir identifier les attentes d'une famille et les ingrédients d'une expérience réussie en famille ?

- Photolangage 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 : micro aventures, exploration multisensorielles, 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.

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.
- Comment faire jouer ensemble une famille de 4 à 14 ans ? Créer du lien et générer le partage intergénérationnel.
- 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.

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 worldcafé
- 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.

Savoir-faire jouer les adultes et 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.

Prérequis

Aucun - Niveau débutant

Modalités pédagogiques

Accueil en présentiel dans une salle dédiée – Les apprenants bénéficient d'un environnement propice à l'apprentissage.

Formation prévue pour un groupe de 5 à 10 personnes.

Mise à disposition en ligne de documents – Accès à des ressources pédagogiques après la formation pour un apprentissage continu.

Moyens et supports pédagogiques

Documents supports de formation – Matériel de formation projeté durant les sessions. Supports de formation en ligne – Accès à des ressources pour approfondir les connaissances après la formation.
Alternance d'exposés participatifs et d'exercices pratiques et projets collectifs – Les participants mettent en pratique leurs connaissances à travers des exercices.

Modalités d'évaluation et de suivi

Feuilles de présence – Suivi de la participation des stagiaires ;

Questions orales ou écrites – Des QCM seront utilisés pour évaluer les connaissances ;

Questionnaire de positionnement – Évaluation diagnostic avant la validation de l'inscription ;

Formulaires d'évaluation – Un questionnaire de satisfaction à chaud et une évaluation sommative pour suivre la progression des compétences ;

Certificat de réalisation – Délivrance d'un certificat à la fin de la formation.

Informations sur l'admission

Renseigner le questionnaire de positionnement

Délais d'accès

- **Formations INTER (catalogue)** : inscription possible jusqu'à 10 jours ouvrés avant le début de la session, dans la limite des places disponibles. Vous recevez sous 48 h un accusé de réception, puis la convention, le questionnaire de positionnement et la convocation.
- **Formations INTRA / sur mesure** : après un entretien d'analyse du besoin, la formation peut démarrer sous 4 à 8 semaines.
- **Prise en charge OPCO (AFDAS…)** : nous vous conseillons de déposer votre demande au moins 3 semaines avant le début de la formation.

Informations sur l'accessibilité

L'accessibilité des locaux est garantie pour le public en situation de handicap, y compris pour les **personnes à mobilité réduite**. Les moyens techniques et pédagogiques peuvent être **adaptés** au public en situation de handicap.

Modalités à indiquer lors de l'inscription et définies en amont de la formation avec *Cécile Bourdon* : cecile@otb.bzh