



◇ QUOI ?

Organiser un jeu de piste – découverte des richesses ou de lieux insolites d'un quartier ou de la ville.
Le jeu de piste n'a pas vocation touristique, AVF ne se substitue pas aux guides professionnels. C'est un support de communication, d'accueil et de création de lien social. Il facilite l'insertion dans la ville en la faisant connaître et aimer.

◇ POURQUOI ?

- Permettre aux nouveaux habitants **de découvrir leur nouvel environnement et de nouer rapidement des relations,**
- Remplir notre **mission d'accueil et d'accompagnement,**
- Renforcer notre **notoriété,** être reconnu comme **partenaire des collectivités locales,**
- Motiver de **nouveaux bénévoles,**
- Relancer la **dynamique de l'association** post COVID.

◇ POUR QUI ?

- Les **nouveaux habitants** de la ville,
- Les adhérents motivés pour faire découvrir leur ville.

◇ QUI ?

Le maître d'œuvre est l'AVF mais il peut être aidé par l'office du tourisme, le service patrimoine de la ville, le service animation, l'association des commerçants, etc.

◇ OÙ ?

Dans la ville, quartier historique, par exemple. Le trajet doit pouvoir être effectué à pied.

◇ QUAND ?

Le projet devrait être lancé en septembre pour relancer la dynamique, mobiliser les bénévoles, communiquer auprès des collectivités locales.

La date de sa réalisation est à caler avec les partenaires, en laissant aux bénévoles le temps de construire le projet. La durée optimale est une demi-journée, un samedi après-midi quand les commerces ou lieux culturels sont ouverts. L'événement peut se terminer par un apéritif en mairie.

◇ COMBIEN ?

- Moyens humains : bénévoles AVF ± partenaires,
- Coût des supports du jeu de piste (papier, impressions...),
- Coût de la remise des prix : apéritif, petits lots... Participation éventuelle mairie, sponsors...

→→ Voir l'exemple pratique de l'AVF Région de Clisson au dos.

Expérience du jeu de piste organisé par l'AVF Région de Clisson

PRÉPARATION EN INTERNE

Prévoir plusieurs réunions pour construire le parcours, élaborer le guide et le questionnaire. Envoyer l'invitation aux NA 3 semaines à l'avance (Voir encadré RGPD). Solliciter les membres AVF pour qu'ils participent comme accompagnateurs.

PRÉPARATION EN EXTERNE AVEC LA MAIRIE

Contacteur la mairie, montrer le dossier, proposer un partenariat. Selon l'adhésion de la mairie au projet, adapter le guide et le questionnaire avec le service chargé du patrimoine, entrer en contact via la mairie avec les nouveaux habitants, participer à une réception des NA et les inviter au jeu de piste, fixer la date avec la mairie, prévoir une remise des prix à la mairie, obtenir des objets promotionnels sur la ville, t-shirts, écharpes, casquettes, porte-clefs, autocollants, etc.

INFORMER LA PRESSE

Prévenir la presse 3 semaines avant le jour J, avec un dossier de presse sur l'AVF et un communiqué de presse sur la manifestation.

LE JOUR J AVANT LE DÉPART

Des petits groupes de 5 à 8 participants sont constitués.

Un ou deux membres d'AVF accompagnent chaque groupe.

Prévoir deux planchettes avec pince et deux stylos par groupe.

Un point de rendez-vous est fixé et matérialisé (barnum avec table et chaises) à 14h00 précises pour le brief de départ et la remise aux participants de T-shirts aux couleurs de la ville.

Départ effectif des groupes à partir de 14h30. Les départs des groupes sont espacés de 5 minutes.

LE JEU DE PISTE

Le **parcours** est construit à partir des éléments du patrimoine et des curiosités de la ville. Les participants les découvrent à partir d'un guide construit sur le mode « énigmes simples » et à chaque étape est affiché (sur un bristol plastifié) le vers d'un poème à la gloire de la ville ou à celle d'un poète local. Les NA doivent reconstituer le poème au fur et à mesure des étapes

Un **questionnaire** leur est soumis pour que les NA découvrent les richesses que la ville leur offre : culture, loisirs, événements prévus dans l'année, services, marchés et commerces indépendants, villes jumelées, l'AVF et ses animations.

Toutes les questions sont construites sous forme de devinettes, le questionnaire doit favoriser les échanges dans le groupe.

RGPD

Si la mairie se charge des inscriptions, penser au RGPD et demander l'accord des NA pour la transmission de leurs coordonnées à AVF. Sinon, prendre directement les coordonnées et les inscriptions lors de la réception des NA s'il y en a une en mairie.

QUELQUES CONSEILS POUR LA PRÉPARATION

Le jeu de piste n'est pas une compétition mais une découverte des richesses que la ville offre à ses nouveaux arrivants et une possibilité de nouer des relations dans une ambiance ludique.

Choisir un samedi après-midi à partir de 14h jusqu'à 17h30 pour que tous les NA - adhérents et non adhérents - soient disponibles.

Relancer l'invitation une semaine avant la date.

Désigner un membre AVF de chaque équipe comme photographe.

QUELQUES CONSEILS POUR LE JOUR J

Les familles ne sont pas séparées, mais le mixage est recherché pour pouvoir nouer des relations. Prévoir des goûters et bouteilles d'eau pour les enfants.

QUELQUES ERREURS À ÉVITER

Un parcours trop dur ou trop long (tester le parcours et sa durée auparavant et penser aux familles avec enfants et poussettes et aux personnes qui ont des limites physiques).

Un questionnaire trop long qui décourage et qui ne laisse pas de temps pour des échanges informels.

ET APRÈS...

Le jeu de piste se termine par le **verre de l'amitié** pendant lequel les réponses au questionnaire sont données et commentées par les membres d'AVF et les élus (prévoir un micro)

Les jours suivants, le questionnaire avec les réponses est adressé par mail à tous les participants (véritable guide pratique de la ville).

Un **bilan** de l'opération sera réalisé avec l'équipe. Le compte-rendu écrit permettra d'améliorer la formule l'année suivante.

➔ ➔ Pour plus de renseignements, vous pouvez vous adresser à Yann Ceillier : ceillier.yann@gmail.com