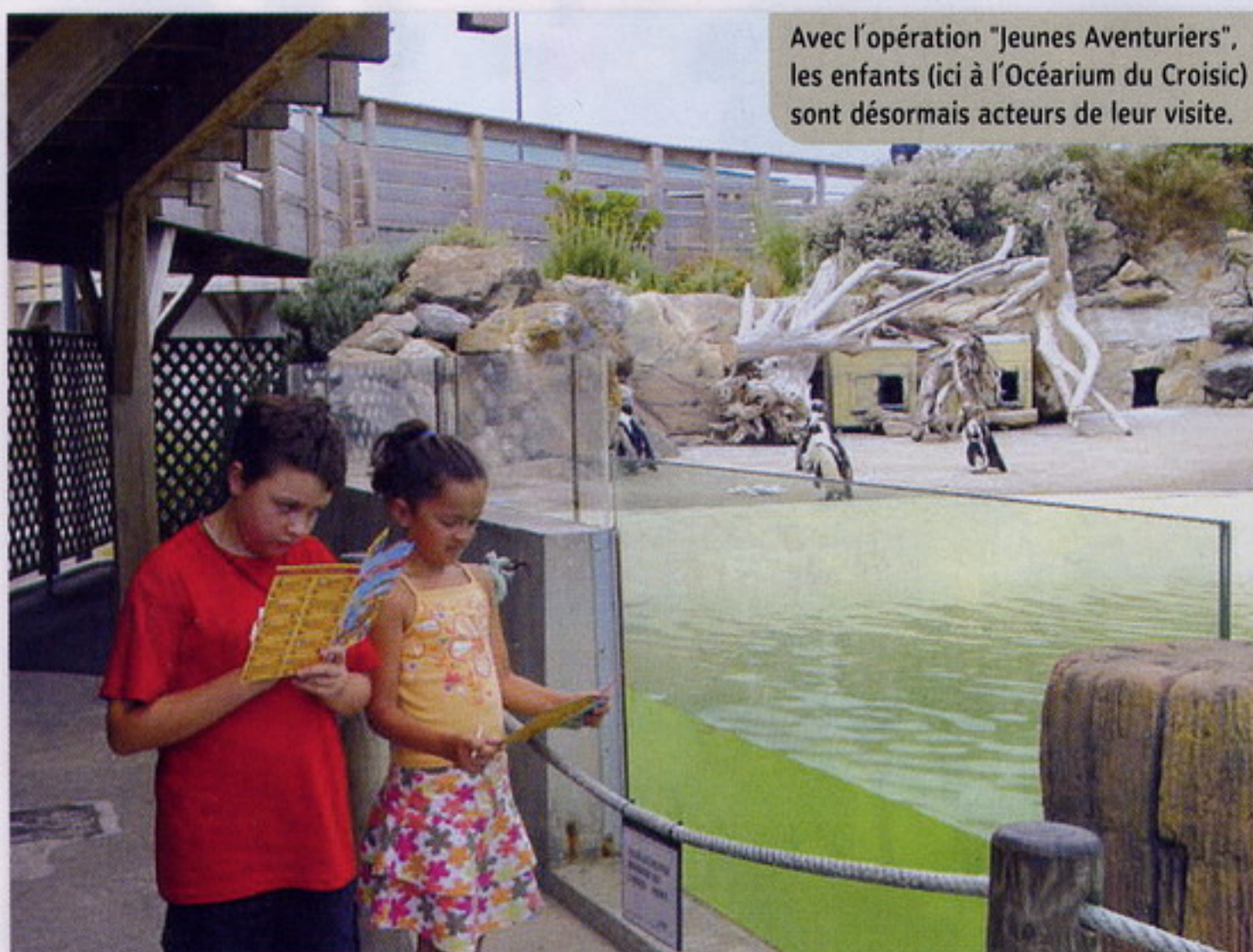


Opération "Jeunes Aventuriers"

pour visiter 18 sites touristiques en s'amusant

Avec l'opération "Jeunes aventuriers", les enfants ne visitent plus les musées ou zoos en simples spectateurs. Ils doivent désormais y accomplir de délicates missions... Une idée ludique mise en place par le Comité Départemental du Tourisme (CDT) de Loire-Atlantique.

par Didier Martin



Avec l'opération "Jeunes Aventuriers", les enfants (ici à l'Océarium du Croisic) sont désormais acteurs de leur visite.

Chasseur de fantômes au château d'Oudon, passager clandestin à Escal'Atlantic, "Garde Ranger" au zoo de la Boissière du Doré... Le CDT de Loire-Atlantique lance, pour la deuxième année consécutive, son concept "Jeunes aventuriers". Au total, 18 sites de Loire-Atlantique se prêtent au jeu : les zoos, la plupart des Musées et des châteaux qui se visitent et aussi l'abbatiale de Saint-Philbert de Grand-Lieu, le Sémaphore de la Pointe Saint-Gildas ou encore le grand Blockhaus de Batz-sur-Mer...

"L'idée de l'opération est partie d'un constat simple, explique Philippe Evrard, chargé de mission au CDT. Une enquête réalisée sur les lieux de visite de Loire-Atlantique a montré qu'un quart de la clientèle était des enfants de moins de douze ans. Non seulement, ils représentent une part non négligeable de

notre clientèle mais plus encore, ils créent au sein des familles, soit des freins, soit des encouragements pour effectuer les visites".

Avec l'agence d'ingénierie touristique nantaise Optim Accueil, le CDT a alors imaginé le projet "Jeunes Aventuriers, les visites dont tu es le héros".

L'idée est qu'à chaque fois, l'enfant doit revêtir un rôle pour mener à bien sa mission.

Concrètement, un super petit livret très coloré et fleurant bon l'aventure est remis à chaque enfant, qui doit alors mener son enquête et répondre à une foule de questions sympathiques.

"C'est complètement ludique, nous sommes très loin du milieu scolaire, il n'y a pas de culture générale à avoir, c'est juste une incitation pour que les gamins ouvrent grand les yeux, précise Philippe Evrard. En fin de parcours, les sourires sont inscrits aussi bien

sur les visages des enfants que sur ceux des parents, preuve que cela plait à toute la famille".

De fait, les parents sont mis à contribution pour aider les plus jeunes à la lecture des questions. À chaque parcours, deux rôles différents sont distribués en fonction des âges. Au château de Clisson, par exemple, on est chevalier jusqu'à 8 ans puis archéologue entre 9 et 12 ans.

En fin de visite, un beau diplôme personnalisé est remis aux aventuriers. "Toute l'opération permet de personnaliser l'accueil, insiste Philippe Evrard. Car dès le début, le ton est donné. Une personne va voir les enfants, leur dit : "Bonjour, quel âge as-tu ? Veux-tu devenir Vétérinaire de Brousse ? Alors tiens ! Et bonne chance !".

Pour Isabelle Joly, responsable du service communication du CDT, l'opération a égale-

*Chevalier à six ans,
archéologue à neuf*

ment le mérite de faire découvrir tous les sites partenaires. "Planète Sauvage, l'Océarium du Croisic et Escal' Atlantic, qui sont les trois locomotives touristiques de Loire-Atlantique, ont d'emblée joué le jeu, se réjouit-elle. Et de fait, les enfants poussent ensuite les parents à collectionner les diplômes (140 000 ont été imprimés). Grâce au jeu, beaucoup de familles ont découvert des sites comme le Musée du Vignoble au Pallet, la Maison de la Forêt du Gâvre ou encore le Musée de l'Imprimerie de Nantes".

Le CDT réfléchit actuellement à une sorte de "Passeport Jeunes Aventuriers" qui permettrait, avec un système de réduction, d'inciter les familles à visiter davantage de sites. Et si le budget le permet, chaque enfant se verrait, plus tard, prêter un objet symbolique : couvre chef, jumelles, loupe... De quoi lui permettre de revêtir plus encore son rôle d'aventurier.