
LES OUTILS DE MÉDIATION

Créer une chasse au trésor, un jeu de piste ou une enquête dans un lieu patrimonial pour les familles

OBJECTIFS

- Concevoir un outil d'aide à la visite adapté aux familles
- Valoriser ses collections ou son lieu par une activité ludique

CONTENU

- Pourquoi créer une chasse au trésor, un jeu de piste ou une enquête ? objectifs et pertinence de cet outil
- Pour qui créer une chasse au trésor, un jeu de piste ou une enquête ? connaissance des publics
- Quand proposer une chasse au trésor, un jeu de piste ou une enquête ? programmation
- Chasse au trésor, jeu de piste et escape game : différences, définition et analyse
- Cas pratique : écriture d'une trame de chasse au trésor
- Enquête, cluedo et murder party : différences, définition et analyse
- Cas pratique : écriture d'un scénario d'une enquête
- Valoriser son lieu ou ses collections par une activité ludique

LES PLUS DE LA FORMATION

- Visite d'une institution et test d'une chasse au trésor ou jeu de piste
- Analyse de chasses au trésor ou jeux de piste d'autres institutions

Durée : 2 jours (possible sur 1 jour sans visite d'une institution)

Lieu : à définir

Types de public : médiateurs d'établissements culturels et patrimoniaux, chargés de conception et d'animation de projets à caractère patrimonial