

■ **Les *Ludo-Découvertes***

de Raoul Théor ■■■

■ ■ ■ Les Ludo-Découvertes de *Raoul Théor*

UNE IDÉE FORTE ■ ■ ■

► « *Les Ludo-Découvertes de Raoul Théor* », un titre qui interpelle.

Le néologisme « *Ludo-Découvertes* » exprime toute l'originalité recherchée par les produits et services proposés par **Raoul Théor**. En effet, nul mot existant dans le dictionnaire ne définit correctement la double vocation à laquelle s'attache notre proposition : **faire découvrir le patrimoine français** d'une manière active et ludique à un large public, individuel ou familial, partant du constat d'une demande accrue pour les pôles culturels, pour les circuits à thèmes présentant un centre d'intérêt familial.

► Sous le pseudonyme de **Raoul Théor**,

se cachent deux auteurs réunis par leur passion commune pour les énigmes et les chasses au trésor ludiques ou réelles :

- ❖ **Jean-Pierre FORGET**, *journaliste de tourisme et de déco, passionné par l'histoire et le patrimoine*
- ❖ **Nicolas CHAMPOUX**, *concepteur d'événements, amateur de l'histoire secrète et de symbolisme.*

► Ils ont à leur actif de nombreuses chasses au trésor,

- ❖ Sous forme de rallye, effectuées pour des sociétés privées dans le cadre de séminaires de motivation (Recevoir en Normandie pour un constructeur automobile, MV Conseil pour des laboratoires pharmaceutiques...).
- ❖ Rallyes de tourisme culturel pour le CRT Languedoc-Roussillon, Office de Tourisme de Lisieux...
- ❖ **Les Secrets de l'Andalousie** chasse au trésor créée pour l'Office Espagnol de Tourisme à Paris, parue dans VSD.
- ❖ **Le Secret des Runes** chasse au trésor bénéficiant d'une dotation de 15 000 €, qui s'est déroulée sur 6 mois sur le 3615 THEOR. Les 10 énigmes de la chasse ont généré plus de 20 000 messages.
- ❖ **Le Trésor Napoléon** également dotée de 15 000 €, cette chasse d'une durée de 3 mois fut réalisée pour animer le site internet en 3D (Akinia.com) de la société Ex-Machina.
- ❖ **L'Epée du Chevalier** dotée de 10 000 €, conçue pour le magazine Thesaumag

■ ■ ■ Les Ludo-Découvertes de *Raoul Théor*

QUATRE DOMAINES D'APPLICATION ■ ■ ■

• 1 Communication interne

Pour une entreprise, l'occasion de **dynamiser et motiver son personnel** lors de séminaires, incentives, animation du réseau sous forme de rallyes, chasses au trésor, soirées enquête, soirées aventure.

• Culture junior 3

La Visite Mystère, un jeu de piste **destiné aux enfants** de 7 à 15 ans, dédié à un site particulier

• 2 Communication externe

Les chasses au trésor utilisées pour un **lancement** ou une **animation de produit**, **l'animation d'un réseau** ou **d'une soirée clients**, **dynamisation des ventes**, presse magazine, animation de site internet.

Les Ludo-Découvertes Adultes et Juniors, **découverte ludique du patrimoine d'une région** sous forme d'un rallye, doté ou non, pour une promotion régionale originale.

• Tourisme culturel 4

■ ■ ■ Les Ludo-Découvertes de *Raoul Théor*

LES SERVICES : LES RALLYES ■ ■ ■

Ils permettent de découvrir les richesses d'une région d'une manière ludique tout en contribuant au renforcement des liens au sein des équipes, une saine émulation régnant entre les concurrents. La résolution des énigmes est fondée sur la sagacité, le sens logique et les facultés d'observation de rapidité et d'adaptation. Nul besoin de documentations et de recherches fastidieuses ; tout se joue et se résout sur le terrain avec un minimum de moyens.

Ce service est livré « **clefs en main** », des prestations complémentaires peuvent être offertes en option (hébergement, restauration, recherche d'autres partenaires prestataires).

1. Déroulement

Un **cahier de route** contenant toutes les informations nécessaires (cartes, énigmes, assistance, règle du jeu) est remis dès le départ à tous les candidats.

Des épreuves supplémentaires peuvent être ajoutées en fonction de la durée demandée et des aptitudes des candidats (sport, adresse, soirées et journées thématiques...)

Pour conclure le rallye, les équipes sont classées en fonction d'un **barème de points** dont les équipes auront été préalablement informées.

Il peut être prévu **selon le budget** de faire intervenir des comédiens à tout moment sans que toutefois les candidats soient prévenus de leur possible présence.

2. Durée

Elle varie d'une **demi-journée minimum à trois jours maximum**. Pour une demi-journée, il est préférable de prévoir un rallye pédestre dans une ville, permettant ainsi de concentrer les déplacements et de découvrir un maximum de sites dans un périmètre restreint. Dans le cas d'un rallye plus long (deux à trois jours), il sera judicieux d'intercaler d'autres modules qui, soit s'intégreront dans le rallye en terme d'épreuves, soit qui constitueront des pauses dans son déroulement.

3. Thématiques — A titre d'exemples, nous citons ici des thématiques normandes :

- **Pomme et Cidre** Route du cidre, étapes dans les chais
- **Abbayes normandes** Histoire médiévale et route des abbayes
- **Peinture : Honfleur** Idéale pour le rallye pédestre. Galeries, architecture et vieux port. Dans la même thématique s'inscrivent, Etretat et Arsène Lupin.
- **Terroir :** Peut être adjoint au rallye pomme et cidre mais étendu à des étapes gastronomiques.

■ ■ ■ Les Ludo-Découvertes de *Raoul Théor*

LES SERVICES : LES MURDER PARTIE ■ ■ ■

Idéales pour une demi-journée ou dans le cadre d'une soirée (en fin de dîner). Cette version grandeur nature du « Cluedo » présente les mêmes avantages que les rallyes, mais se joue dans un **cadre plus restreint** et dans une **ambiance plus mystérieuse**. Pour le bon déroulement des opérations, un espace relativement important est à prévoir.

1. Déroulement

Quel que soit le **scénario choisi**, un **comédien** pénètre dans la salle de dîner et annonce le meurtre d'un personnage connu ou inconnu de l'assistance. Le corps vient d'être découvert dans l'établissement (château, hôtel). Des **informations parcellaires sont distribuées** à chaque équipe et des indices disposés dans la totalité du lieu où se déroule la soirée.

Les joueurs devront **découvrir, observer, déduire** à partir **des indices** mais aussi **échanger leurs informations** avec celles des autres équipes, afin de découvrir le meurtrier qui se cache dans l'assemblée, et qui ignore bien malgré lui, ce statut involontairement acquis.

2. Durée

3 à 4 heures ; débute en fin de dîner et peut s'étendre à une grande partie de la nuit selon le choix du scénario.

3. Thématiques des scénarios

- **Fantastique : La Dague du Sorcier.** Une dague magique dont le pouvoir est de posséder momentanément un des joueurs et de lui faire commettre le crime sans qu'il s'en souvienne. Il suffit qu'un autre joueur l'ait réveillé accidentellement.
- **Terroir : L'Élixir de Maître Calva.** Maître Calva a découvert l'élixir de longue vie fabriqué à base de pommes. Chacun est soupçonné d'avoir voulu s'en emparer et donc d'avoir assassiné Maître Calva. Maître Calva a toutefois eu la force de laisser de nombreux indices, avant de succomber au poison que l'on a substitué à son élixir.
- **Médiéval : Le Secret de Rollon.** Un bibliothécaire a découvert dans des archives un vieux traité, qui dévoile l'emplacement d'un gigantesque trésor caché aux frontières des anciens territoires décrits dans le traité. Pour celui qui le découvre, c'est la fortune assurée. Le bibliothécaire est bien entendu découvert assassiné, et la carte du trésor qu'il avait établi, dérobée.
- **Entreprise : La Formule ou le Dossier secret.** Une formule secrète ou un dossier stratégique, selon le domaine d'activité des invités, a été volée à un messager qui attendait la fin du dîner pour l'apporter au Directeur de la société. Ce dernier devait annoncer les nouvelles perspectives de développement à l'assemblée, venue tout exprès en ce lieu. Le messager est découvert assassiné, quand il tarde à arriver, muni des informations attendues.

■ ■ ■ Les Ludo-Découvertes de *Raoul Théor*

LES SERVICES : LES CHASSES AU TRESOR ■ ■ ■

Les chasses au trésor sont **des jeux de sagacité**, composées d'une ou plusieurs énigmes. Ces énigmes abordent tous les domaines de la vie culturelle, mais peuvent également être fondées **sur une thématique**. De leur résolution dépend généralement la découverte d'une « cache », qui renferme le trésor ou sa contremarque. Les auteurs accroissent la difficulté des énigmes progressivement : cette méthode permet aux participants de rester dans la course le plus longtemps possible et ainsi, de bénéficier du plaisir procuré par des recherches abouties. Les dernières énigmes sont donc plus difficiles, c'est le plus perspicace et le plus rapide qui s'empare du Trésor : il n'y a donc qu'un seul gagnant ou équipe gagnante possible.

Nos chasses sont **destinées à un très large public** : la volonté des auteurs est d'initier un grand nombre de joueurs aux jeux de sagacité en proposant des énigmes accessibles dont la résolution est tributaire de recherches souvent approfondies sur l'histoire, la géographie, le patrimoine et plus généralement dans tous les domaines de la culture.

Néanmoins, il faut préciser qu'une chasse au trésor **n'est pas un jeu concours**, c'est un **jeu de performance**. La notion de hasard n'intervient pas, et, s'il est souhaitable que le jeu soit gratuit, ce n'est pas une obligation.

1. Conception

D'une demande à l'autre, selon l'application souhaitée, le modus operandi varie énormément. Néanmoins, une trame générale peut être indiquée : **on choisit un lieu** où l'on veut enterrer le trésor, par exemple, la forêt de Fontainebleau. A partir de ce lieu, **un canevas est construit** sur lequel on va monter les énigmes dont la résolution permet de découvrir la forêt de Fontainebleau. A ce moment là, l'équipe se déplace sur le terrain pour déterminer l'endroit précis où l'on va enterrer le trésor ou sa contremarque. Puis, une fois le lieu d'enfouissement définitivement retenu, les concepteurs créent la dernière énigme. Il peut également être envisagé un système de réponses virtuelles sans déplacement terrain.

2. Durée

Pas de durée type, ni de limite dans le temps. La durée dépend de la volonté du client ou du sponsor : la chasse dure tant que le trésor n'a pas été découvert. Le calibrage de la difficulté des énigmes ainsi que les interventions des auteurs, régulent la vitesse de progression des participants.

3. Déroulement : différentes formes

- **La chasse au trésor virtuelle** : tout se déroule chez soi
- **Le trésor enterré ou dissimulé** : découverte d'une cache
- **Le trésor enterré avec événement sur le terrain** : toutes les énigmes jusqu'à l'avant dernière conduisent à un lieu en France.

► Pour ce produit, nous vous proposons une brochure détaillée. ◀

■ ■ ■ Les Ludo-Découvertes de *Raoul Théor*

LES SERVICES : LES JEUX DE PISTE ■ ■ ■

La Visite Mystère de...

De quoi s'agit-il ?

D'un **jeu de piste**, prétexte ludique pour permettre aux enfants **à partir de 7 ans**, de **découvrir les principaux points d'intérêt** de la visite d'un site (château, jardins...), tout en s'amusant à répondre à une dizaine de questions.

Sous forme d'un **petit fascicule en couleurs de 8 pages** (format A5), d'un prix de vente modique (1,5 € TTC), la visite du château ou des jardins est donc présentée comme un jeu de piste. En fin de visite, les jeunes décomptent les points acquis pendant celle-ci, pour évaluer leur niveau de connaissance et de compréhension. Selon le niveau atteint, ils deviennent « Chevalier du Château de ».

Comment procède-t-on ?

Par un système de dépôt vente

■ Du côté de Raoul Théor ■ ■ ■

Après accord de votre part, l'équipe de Raoul Théor **crée le circuit**, et vous soumet la maquette du fascicule pour bon à tirer.

Nous définissons ensemble les quantités que vous estimez pouvoir distribuer, selon vos analyses des visites (quantités par mois, nombre d'enfants ou estimation du nombre de familles).

Nous imprimons et vous livrons à nos frais les quantités retenues de fascicules, ainsi que quelques affichettes publicitaires.

■ De votre côté ■ ■ ■

Vous mettez en vente les fascicules aux caisses, en tenant un décompte précis des ventes qui servira de base aux comptes que nous ferons mensuellement, nous permettant de maintenir vos stocks à jour.

Vous mettez en place les affichettes informatives aux caisses et lieux de passage propices.

Vous gagnez 0.20€ par fascicule vendu.

Remarque : cette opération en dépôt-vente ne peut être envisagée **qu'à partir de 5 000 exemplaires** diffusés dans un délai de 6 mois maximum.

Par un **achat ferme par vos soins**, devisé en fonction des quantités demandées

► **Quelle que soit la solution envisagée, un contrat clair et précis est établi entre nous.** ◀

■■■ Les Ludo-Découvertes de *Raoul Théor*

LES CONTACTS ■■■

► Jean-Pierre FORGET

☎ 06 80 36 12 03

E-mail : raoul.theor@wanadoo.fr