



Jeu de nuit

Actif



CARACTÉRISTIQUES DU CONCEPT

COMPLEXITÉ



INVESTISSEMENT



RENDEMENT



CONCEPT

Un jeu de nuit préconçu et mis à la disposition des touristes.

Deux versions sont possibles : une version avec infrastructure minimale, un périmètre et des instructions, que les parents peuvent organiser de façon autonome, et une autre version avec 'service', où tout est organisé et le groupe est accompagné.

GROUPE CIBLE

Ce concept s'adresse avant tout aux familles avec enfants, plus particulièrement des groupes constitués de plusieurs familles, comme par exemple des grand-parents qui louent un gîte pour accueillir leurs enfants et petits-enfants.

ELÉMENTS NOVATEURS

C'est une offre inexistante. Les parents doivent l'organiser eux-mêmes s'ils veulent ce type d'activité.

Besoins auxquels on répond

Il est difficile pour un touriste de passage d'organiser soi-même un jeu de nuit : connaître les périmètres, avoir la créativité, résoudre les problèmes pratiques. Ce concept rend l'organisation d'un jeu de nuit beaucoup plus facile pour les parents : le service réduit la barrière à l'organisation, mais met également à disposition le matériel nécessaire (p.ex. les lampes de poche).

L'aventure : un jeu, la nuit, est excitant pour les enfants. Pour les parents, cela donne également une grande satisfaction d'avoir pu offrir de pouvoir offrir cette expérience à leurs enfants.

Spécifications pour la mise en œuvre potentielle :

Concept « do it yourself » :

Concept qui peut être réalisé par les parents de façon autonome. On leur fournit :

- l'explication du jeu (règles, conseils pratiques, conseils sécurité)
- une carte avec l'endroit où le jeu peut être organisé (une zone se prêtant au jeu – en forêt – dans les dunes)
- éventuellement, quelques objets nécessaires au jeu : cartes de couleur ou jetons, brassards à mettre, lampes de poche pour tous les participants, panier pour rassembler jetons ou cartes, ...

Dans ce concept, les parents sont épargnés de toutes préparations. Toutefois, il leur est recommandé d'explorer le site où le jeu aura lieu d'avance.

Un type de jeu dont le concept est : deux-trois camps doivent traverser la zone pour rassembler des trophées (aller chercher chez un des parents se trouvant de l'autre côté de la zone de jeu). Ils peuvent se saboter l'un l'autre (p.ex. en éclairant l'adversaire et donnant son nom). Le gagnant est le groupe qui a réussi à mettre le plus de trophées dans son panier.

Concept avec services :

Dans ce cas, les touristes commandent le jeu qui est organisé pour eux. Il y a deux personnes de l'organisation qui accompagnent et dirigent le jeu. Ce type d'approche permet des jeux plus sophistiqués avec de vraies tâches à faire, avec des objets ou missions cachées dans le bois ou les dunes. Des jeux d'orientation avec carte, boussole deviennent possible.

Les parents peuvent avoir un rôle ou responsabilité, mais ne doivent rien préparer eux-mêmes.

La recommandation est de démarrer le jeu au coucher du soleil, ce qui permet aux participants de se repérer au moins partiellement avec la lumière du jour avant d'être dans l'obscurité totale.

Par temps clair, le jeu peut se terminer par une observation des étoiles.

Qui peut prendre l'initiative / quels partenariats ?

Ce sont surtout les chambres d'hôte, les campings, les hôtels, qui sont susceptibles de prendre ce type d'initiative pour leurs résidents.

Une attraction qui a un terrain adapté pourrait également offrir ce type de jeu le soir après la fermeture. Le groupe pourrait venir pour un repas le soir, suivi du jeu de nuit.

Une collaboration avec les mouvements de jeunesse du village est possible, leurs dirigeants pouvant très bien organiser ce type de jeu.

Quelle **valeur ajoutée** pour les entreprises et leurs partenaires ?

- Le revenu potentiel dans le cas du « do it yourself » est marginal. L'effet WOW de l'expérience devrait par contre créer un souvenir inoubliable et fidéliser la clientèle.
- Quand le jeu est un service, il s'agit d'un revenu additionnel significatif.

Leviers

La coopération potentielle avec les mouvements de jeunesse.

La coopération avec un guide nature pour le choix de la zone, pour une combinaison jeu et promenade guidée, avec explication sur les étoiles en fin de jeu-promenade.

Le jeu peut être combiné avec un pique-nique en forêt ou dans les dunes.