



# « Jeux - Visites » le Bassin d'Arcachon

Scolaires et Centres de loisirs





## Qui suis-je ?

**Je m'appelle Pierre Grémare. Je suis guide conférencier indépendant et animateur socioculturel sur le Bassin d'Arcachon.**

**Issu d'un BTS Animation et Gestion touristiques locales, j'ai également obtenu une Licence professionnelle Patrimoines, Langues et Tourismes et un Master spécialisé en Conduite de Projets touristiques et culturels.**

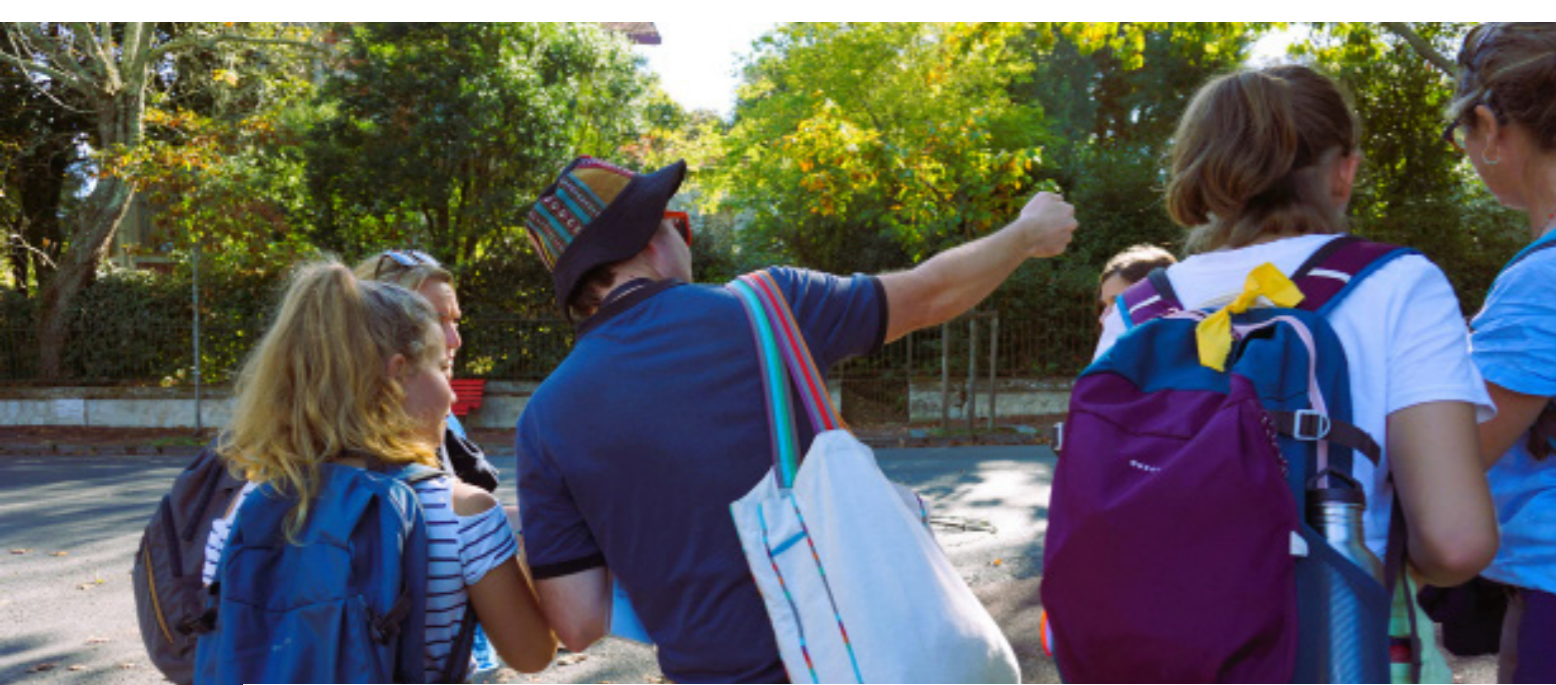
**Ces formations m'ont permis d'avoir une vision large de mon métier et de proposer une offre adaptée aussi bien aux petits qu'aux grands enfants.**

**Mes différentes expériences sont avant tout des moments de partage ludiques, pédagogiques, participatifs, coopératifs, interdisciplinaires et intergénérationnels.**

**C'est avec passion que je vous emmène à la (re)découverte du quartier de la Ville d'Hiver d'Arcachon et de la Dune du Pilat, le temps d'une sortie scolaire inoubliable, d'une classe découverte mémorable ou d'une demi-journée d'intégration magique.**







## Mes constats et mes démarches

Au fil de mes expériences locales, je me suis aperçu que les offres touristiques de découverte du patrimoine culturel d'Arcachon n'étaient pas forcément adaptées au jeune public et ne répondaient pas toujours à des enjeux pédagogiques.

C'est la raison pour laquelle j'ai développé mes différentes activités permettant de visiter un lieu en étant acteur de son histoire.

De plus, il est important pour moi de rendre ces moments vecteurs de valeurs fortes aussi bien individuelles que collectives autour du vivre ensemble.

En effet, tout au long de leur aventure, les enfants seront amenés à s'écouter, s'entraider, coopérer et respecter l'autre ainsi que l'environnement.







## Mes expériences touristiques locales

## Mes expériences culturelles locales

### Office de Tourisme de Bordeaux 2019



#### Référent accueil hors les murs

- Renseignement trilingue à bord de paquebots
- Promotion de l'offre touristique départementale
- Représentation lors de grands événements

### Dune du Pilat 2017 et 2018



#### Chargé d'accueil et d'information

- Animation de dispositifs de médiation
- Rédaction de bilans de fréquentation
- Application de la réglementation

### Office de Tourisme de La Teste 2012 et 2013



#### Conseiller en séjour

- Accueil physique et téléphonique
- Traitement des demandes de documentation
- Gestion de l'information touristique

### Festival Ciné Sans Frontières depuis 2017



#### Chargé de production

- Recherche, sélection et présentation de films
- Conception de supports d'information
- Animation d'ateliers de découverte du cinéma

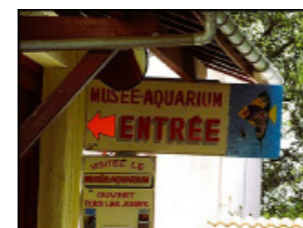
### Mairie de La Teste 2016



#### Conservateur du patrimoine

- Inventaire d'objets de collection
- Information et sensibilisation du public
- Rédaction de contenus

### Musée Aquarium d'Arcachon 2015



#### Muséographe et Scénographe

- Ecriture du scénario d'une exposition
- Enrichissement des collections existantes
- Recherches documentaires et iconographiques





**Décelez les détails !**

## Cherche et trouve

### La Ville d'Hiver à la loupe

Dans les rues de la Ville d'Hiver, les enfants, répartis en équipes, seront guidés par un roadbook afin de trouver la correspondance entre des photos de détails architecturaux et des villas du quartier. Ils découvriront par la suite les noms de ces mêmes villas.

Ce cherche et trouve grandeur nature poussera les enfants à faire preuve d'observation, de vigilance et de mémoire pour obtenir un maximum de points et ainsi accomplir leur mission.

À la fin du temps imparti, les équipes se réuniront afin de comparer leurs réponses, d'obtenir les solutions finales et de connaître leurs scores.

Ce cherche et trouve pourra être simplifié en fonction de l'âge des enfants et décliné également en un rallye photo pour des enfants plus âgés (collégiens ou lycéens).

 Durée : 2h

 Nombre d'équipes : 2-5

 Cycles : 2-3-4

 Distance : 2,7 km

 Age minimum : à partir de 7 ans (dès le CE1)





## Sécurité :

- Règles du jeu et consignes de sécurité fournies au tout début de l'aventure.
- Parcours de jeu délimité.
- Surveillance, encadrement et guidage par l'organisateur : Pierre Grémare, avec l'appui de l'équipe enseignante et des accompagnateurs présents.

## Savoirs-être :

- Écoute de l'autre
- Vigilance aux détails
- Travail en équipe
- Rigueur
- Ponctualité
- Autonomie
- Respect de l'environnement de ses habitants
- Respect de règles et de consignes

## Connaissances :

- Culture générale
- Histoire de la ville d'Arcachon et du quartier de la Ville d'Hiver
- Enrichissement du vocabulaire

## Apprentissages :

- De l'orthographe avec la rédaction
- Des opérations mathématiques simples
- De la précision des mots
- De la mémorisation des images
- De la localisation dans l'espace
- De l'esprit d'initiative
- De la compréhension et du respect de règles de jeu

## Matériels fournis par équipe :

- Un roadbook
- Un porte- bloc
- Une fiche réponse
- Des règles du jeu et des consignes de sécurité
- Un plan du quartier de la Ville d'Hiver
- Des stylos et des feutres







**Devinez le mot final !**

## Jeu de piste

### Les Mystères de la Ville d'Hiver



Dans le Parc Mauresque, les enfants seront répartis en équipes, afin d'accomplir des défis et de résoudre des énigmes. Tout au long de leur parcours, ils tenteront de déjouer les pièges qui s'offriront à eux.

Durant leur aventure, les enfants ignorent si leurs réponses sont bonnes ou mauvaises. Ce n'est qu'à la toute fin de la partie que le maître corrigera leurs réponses. Si et seulement si, toutes leurs réponses sont bonnes à une étape, ils recevront en échange une lettre.

Les différentes lettres qu'ils obtiendront seront à remettre dans l'ordre pour deviner un mot final de 10 lettres.

Avec cette activité, les enfants devront faire appel à leur sens de l'observation et user de leur capacité de réflexion.

 **Durée :** 2h30

 **Nombre d'équipes :** 2

 **Cycles :** 2-3-4

 **Distance :** 2,8 km

 **Age minimum :** à partir de 8 ans (dès le CE2)



## Sécurité :

- Règles du jeu et consignes de sécurité fournies au tout début de l'aventure.
- Parcours de jeu délimité.
- Surveillance, encadrement et guidage par l'organisateur : Pierre Grémare, avec l'appui de l'équipe enseignante et des accompagnateurs présents.

## Savoirs-être :

- Écoute de l'autre
- Vigilance aux détails
- Autonomie
- Travail en équipe
- Confiance en soi
- Rigueur
- Curiosité
- Réactivité
- Respect de l'environnement de ses habitants
- Respect de règles et de consignes

## Connaissances :

- Culture générale
- Histoire de la ville d'Arcachon et du quartier de la Ville d'Hiver
- Enrichissement du vocabulaire

## Apprentissages :

- De la logique avec la résolution de problèmes
- De la réflexion pour lire entre les lignes
- De l'orthographe avec la rédaction
- De la mémorisation des images
- De la compréhension des consignes
- De la localisation dans l'espace
- De l'esprit d'initiative
- De la compréhension et du respect de règles de

## Matériels fournis par équipe :

- Un livret jeu
- Un porte-bloc
- Une fiche réponse
- Des règles du jeu et des consignes de sécurité
- Un plan du quartier de la Ville d'Hiver
- Des stylos et des feutres







**Faites travailler vos cellules grises !**

## Visite enquête

### L'incendie du casino



Basée sur des faits réels, cette activité transportera les enfants dans une enquête fascinante : l'incendie du Casino Mauresque.

Dans un premier temps et en amont de la visite-enquête, ils recevront une nouvelle à lire (impérativement) pour se plonger au cœur de l'histoire. Dans un second temps, ils exploreront la scène de crime grâce à des mini-jeux et des images d'archives, avec l'appui du truculent Commissaire Pinassotte.

Par la suite, les enfants seront rassemblés pour écouter les auditions des témoins. Il leur faudra bien tendre l'oreille pour récupérer des indices précieux et ainsi dresser le portrait-robot de l'incendiaire.

Ce travail d'équipe est une belle occasion d'accroître ses connaissances sur l'histoire de la ville autour d'une enquête romanesque et passionnante.



Durée : 3h



Nombre d'équipes : 2-5



Cycles : 3-4



Distance : 2,2 km



Age minimum : à partir de 10 ans (dès le CM1)



## Sécurité :

- Règles du jeu et consignes de sécurité fournies au tout début de l'aventure.
- Parcours de jeu délimité.
- Surveillance, encadrement et guidage par l'organisateur : Pierre Grémare, avec l'appui de l'équipe enseignante et des accompagnateurs présents.

## Savoirs-être :

- Écoute de l'autre
- Vigilance aux détails
- Observation
- Autonomie
- Travail en équipe
- Rigueur
- Respect de l'environnement de ses habitants
- Respect de règles et de consignes

## Connaissances :

- Culture générale
- Histoire de la ville d'Arcachon et du quartier de la Ville d'Hiver
- Enrichissement du vocabulaire

## Apprentissages :

- De la logique avec la résolution de problèmes
- De l'écoute active
- De la prise de notes
- De l'orthographe avec la rédaction
- De la précision des mots
- Du repérage et de la mémorisation des indices
- De la compréhension des consignes
- De la localisation dans l'espace
- De l'esprit d'initiative
- De la compréhension et du respect de règles de jeu

## Matériels fournis par équipe :

- Un dossier d'enquête
- Des portes-bloc
- Une loupe
- Des fiches réponses
- Des feuilles de brouillon
- Des stylos et des feutres







## Laissez-vous guider la Dune du Pilat!

## Visite guidée

### On a marché sur la dune



Plus haute dune d'Europe, la Dune du Pilat est située à l'entrée du Bassin d'Arcachon.

Site à la fois emblématique, authentique et fragile, cette merveille de la nature abrite de nombreux et fascinantes mystères. Le temps d'une visite guidée, nous lèverons le voile.

Venez la gravir avec moi. Du sommet, vous profiterez d'un panorama exceptionnel, entre océan de bleu et de océan de verdure.

Tout ce que vous avez voulu savoir sur la Dune du Pilat sans jamais oser le demander. Quel âge a-t-elle ? D'où vient tout ce sable ? Comment s'est-elle formée ? Quels sont les végétaux qui y vivent ? Quelle orthographe officielle ? Et bien d'autres encore.

Emotions assurées.



Durée : 1h30



Effectif maximum : 30



Cycles : 2-3-4

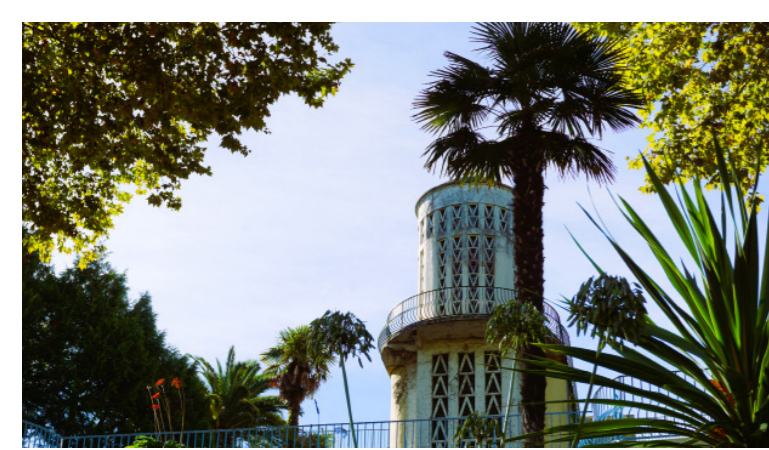


Distance : 1,5 km



Age minimum : à partir 8 ans (CE2)





## Laissez-vous guider la Ville d'Hiver !

## Visite guidée

## Arcachon, de ville en villas



Quartier à la fois historique et emblématique de la ville d'Arcachon, la Ville d'Hiver est un endroit hors du temps.

Elle a été lotie par les Frères Pereire, au cours de la seconde moitié du XIX<sup>ème</sup> siècle. Elle fut un haut lieu de villégiature pour l'Aristocratie européenne.

L'enchantement y permanent tant les 300 villas qui s'y trouvent rivalisent de fantaisie, d'extravagance et d'éclectisme.

La visite proposée permet de plonger au coeur de l'histoire de la ville d'Arcachon et de découvrir la face cachée des villas les plus représentatives de ce quartier pittoresque au charme quelque peu désuet.

Dépaysement garanti.



Durée : 1h30



Effectif maximum : 30



Cycles : lycée

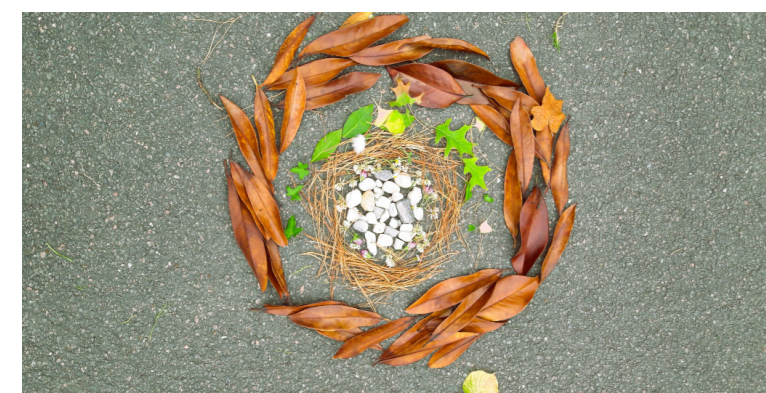


Distance : 1,5 km



Age minimum : à partir 15 ans (2<sup>de</sup>)





**Jouez les artistes en herbe !**

## Atelier créatif

### Raconte ta nature



Dans le bucolique Parc Mauresque, les enfants seront sensibilisés au land art.

En plusieurs petites équipes, leur mission consistera à réaliser une oeuvre d'art réaliste ou abstraite.

Pour cela, ils pourront s'aider de ce que la nature présente dans le parc leur offre. Feuilles mortes, pétales de fleurs, gravier, sable : les matières premières ne manquent pas.

Une activité artistique idéale pour :

- Apprendre à travailler en équipe.
- S'écouter,
- Doper sa créativité.
- Laisser libre cours à son imagination.
- Prendre conscience de l'importance de préserver l'environnement.

 **Durée :** 1h30

 **Effectif maximum :** 30

 **Cycles :** 2-3-4

 **Distance :** 0 km


 **Age minimum :** à partir 7 ans (CE1)





## Infos pratiques


### Renseignements et réservation

 06.35.46.85.29

 [www.avos33tours.fr](https://www.avos33tours.fr)

 [contact.avotretour@gmail.com](mailto:contact.avotretour@gmail.com)


### Stationnement en bus

- **Dépôt minute en Ville d'Hiver** : au croisement de l'Allée Turenne et de l'Avenue Victor Hugo.
-  **Stationnement en Ville d'Été** : dans l'Avenue Gambetta.
- **Dune du Pilat** : emplacements réservés aux bus in situ.


## Matériels à prévoir

- Casquettes
- Lunettes de soleil
- Bouteilles d'eau
- Crème solaire
- Chaussures fermées
- Tenues adaptées aux conditions météo

## Points de départ


-  **Cherche et trouve, jeu de piste, escape game, visite guidée de la Ville d'Hiver et atelier créatif** : dans le Parc Mauresque, au niveau du gros bateau.
- **Visite guidée de la Dune du Pilat** : à l'espace d'accueil.

## Tarifs de base

-  Tarifs offrant la gratuité pour les accompagnateurs.
- Acompte de 30% à régler à validation du devis.
- Forfait 2 classes : 1 classe sur 1 créneau et 1 classe sur un autre.

|                          |   |
|--------------------------|---|
| <b>Cherche et trouve</b> | • <b>160€</b>   |
| <b>Rallye photo</b>      | • 160€  |
| <b>Jeu de piste</b>      | • <b>180€</b>   |
| <b>Visite enquête</b>    | • 200€  |
| <b>Visites guidées</b>   | • 175€ (Dune du Pilat)<br>• 180€ (quartier de la Ville d'Hiver) |
| <b>Atelier créatif</b>   | • 160€  |

## Options supplémentaires

-  La fourniture de récompenses : +15€ par groupe
- La réalisation d'un reportage photo : +20€ par groupe



# Ils me soutiennent et me font confiance...

# Témoignages d'enseignants et d'enfants



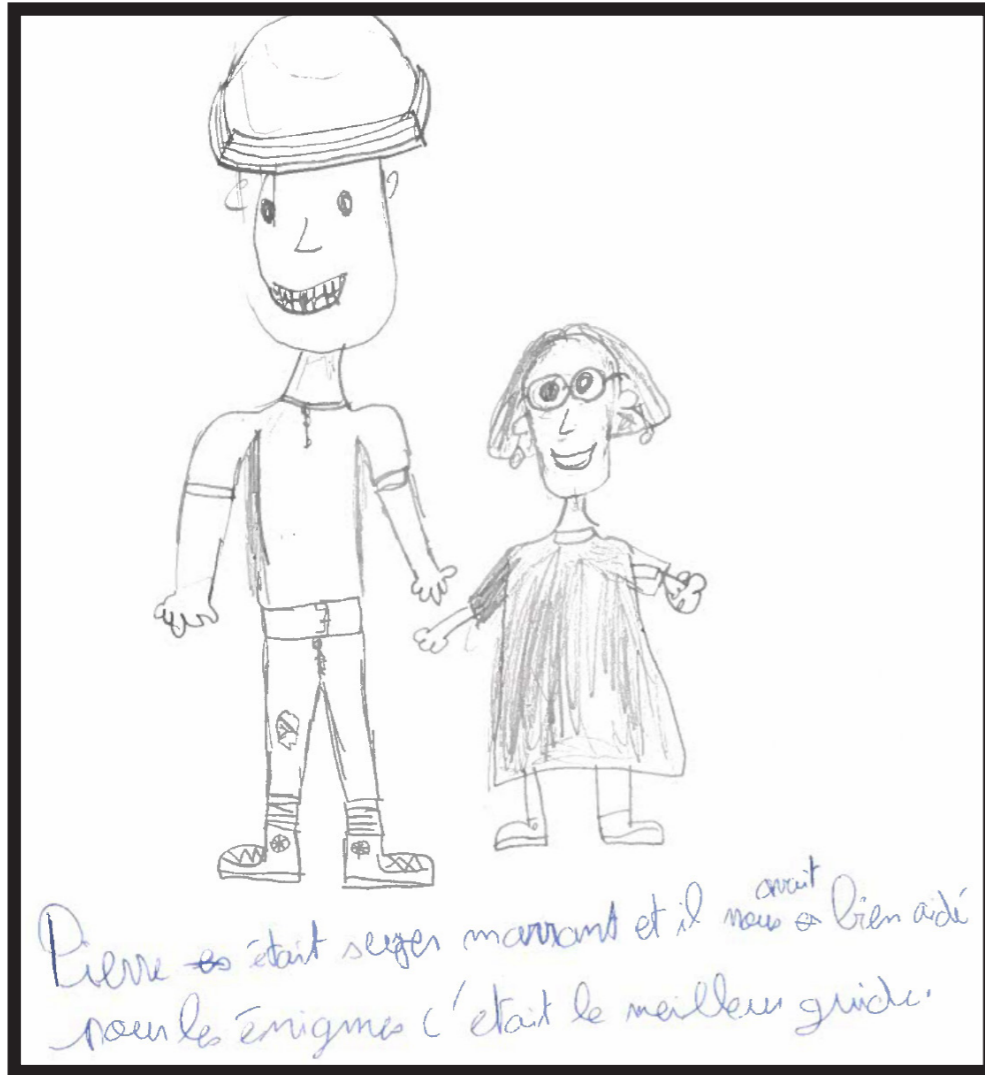
« Un excellent guide loufoque qui nous (23 élèves de 7 à 9 ans) a fait découvrir la Ville d'Arcachon au travers d'un cherche et trouve très ludique. Une gentillesse et une adaptabilité sans faille. Un grand merci pour tout Pierre ! »  
(Cindy)

« Dépaysement garanti, bonne humeur, anecdotes, une formidable activité orchestrée d'une main de maître par Pierre qui est vraiment au top. Je recommande fortement cette activité! Les élèves ont adoré et nous aussi ! Je n'ai qu'un mot à rajouter. MERCI Pierre ! »  
(David)









- J'ai bien aimé cette journée de sortie à Arcachon.
- J'ai bien aimé les énigmes avec toi.
- J'ai adoré la maquette de moi et de Gaspard.
- J'ai eu très très très peur quand tu nous a dit:  
Attention ils arrivent l'autre équipe!!!
- J'ai bien aimé aussi quand on a mangé.
- Et j'ai bien aimé quand tu nous a montré ton cri.





 A votre tour avec Pierre

 avotretour.avec.Pierre

 A votre tour



*A très vite pour de nouvelles aventures !*