

Ruralités



Réseau wallon
de Développement Rural



Du géocaching

p. 7



Des balades enrichies grâce
au **téléchargement**

p. 12



Séjours futés
en gîtes ruraux

p. 16



SPÉCIAL
TOURISME

Avec le soutien
de la



Wallonie

Fonds européen agricole pour le développement rural:
l'Europe investit dans les zones rurales.



C'est à la balade que vous invite ce dix-huitième magazine du Réseau. Une balade à travers quatre enjeux majeurs pour le tourisme rural wallon. Quatre défis que relèvent au quotidien les opérateurs touristiques de nos régions, du Hainaut à l'Ardenne. Il sera question de lunettes emprisonnées dans la résine, d'enchanteur et de fantôme, de téléphones intelligents, de dormir forêt ou encore d'explications sur la chute des feuilles.

Découvrez comment les acteurs du tourisme rural wallon boostent leur créativité, développent de nouveaux outils, innovent et surtout réussissent. A l'issue de ces vingt pages, vous aurez un bel aperçu des projets de développement touristique que la Wallonie et l'Europe soutiennent dans nos régions rurales.

Leurs actions touchent notamment au tourisme familial, à l'utilisation des technologies de la communication et de l'information, aux nouveaux produits et aux liens avec les habitants du territoire. Pour arriver à leurs fins, ils mouillent leurs chemises par la mise en réseau, l'innovation, l'implication des citoyens, ... au risque parfois, nous confient-ils, de passer pour des extra-terrestres.

Pour que la balade se prolonge agréablement, nous avons truffé cette édition de QR codes renvoyant à de nombreuses informations en ligne. En les scannant avec votre smartphone ou tablette, vous serez directement dirigés vers le centre de ressources du Réseau ou les sites partenaires.

Les membres du groupe de travail Tourisme et la Cellule d'Animation du Réseau vous souhaitent une riche et belle promenade !

La Cellule d'Animation du Réseau



Sommaire Dossier spécial 'Tourisme'

Deux enjeux clés, objets d'échange du Réseau wallon de Développement rural
3

Des contraintes transversales et des questions
4

La valeur ajoutée de la mise en réseau
5

Tourisme familial et de proximité
6

Du géocoaching à l'occasion des 10 ans d'Accueil champêtre en Wallonie
7

Quand l'aventure se mêle aux circuits touristiques
8

Bienvenue dans le jeu touristique 2.0
9

Technologie et réalité augmentée
10

Des audioguides pour rendre les témoignages plus vivants
11

Des balades enrichies grâce au téléchargement
12

Un projet numérique novateur en Haute-Meuse
13

Nouveaux produits
14

« Tourisme pêche » et forfait découverte en pays d'Ourthe
15

Séjours futés en gîtes ruraux
16

Large partenariat autour de l'accueil des cyclistes
17

Tourisme et art / tourisme et convivialité
18-19

Deux enjeux clés, objets d'échange du Réseau wallon de Développement rural

Régulièrement, une vingtaine de membres du Réseau wallon de Développement rural, actifs dans le tourisme rural, se retrouvent pour échanger sur leurs pratiques. Ils ont déterminé deux enjeux principaux : l'approche territoriale et les technologies au service du développement touristique.

Approche territoriale

Le tourisme en Wallonie n'est généralement pas un tourisme de masse et, hormis quelques attractions phares gérées de façon plus intensive, l'offre touristique, essentiellement rurale, bâtie sur l'histoire, les traditions, l'environnement, se veut respectueuse du cadre de vie et des autres activités rurales. Cette approche réclame, sans doute plus encore que dans d'autres secteurs, d'impliquer largement les acteurs du territoire pour prendre en compte leurs aspirations et ainsi obtenir leur implication dans les activités mises en place.

Cette recherche de synergies est certainement une part importante du travail des Maisons du Tourisme. Elle concerne au premier chef les acteurs du développement local : acteurs privés ou organismes territoriaux tels que les communes, les syndicats d'initiative, les offices du tourisme, les Groupes d'action locale, les parcs naturels, ... Ces partenaires se retrouvent actuellement associés au groupe de travail « Tourisme » du Réseau wallon de Développement rural. D'autres acteurs sont invités à suivre ces travaux : les Centres Régionaux d'Initiation à l'Environnement, les Agences de Développement local, les animateurs de Programmes communaux de Développement rural, ... Indirectement donc, la réflexion bénéficie aux acteurs de loisirs, hébergeurs, ou encore aux motards, géocacheurs, marcheurs, cyclistes, cavaliers.

Travaillant sur un territoire et à partir des ressources de celui-ci, les acteurs principaux du tourisme rural s'attachent notamment à développer une animation territoriale. La mise en valeur des produits locaux,



la découverte du patrimoine et de la nature, l'interprétation de l'histoire et des traditions s'appuient sur des techniques et des dispositifs qui doivent être captivants, merveilleux, fantastiques, inoubliables. Les articles qui suivent vous feront découvrir à travers quelques expériences comment ce défi a été traité : jeux virtuels, jeux physiques, parcours prétexte à des interactions entre usagers, implication des habitants.

Information des visiteurs virtuels ou réels grâce aux NTIC

L'information via les Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication (NTIC) est un des enjeux clés soutenus par le Commissariat général au Tourisme à travers les projets financés par le Programme wallon de Développement rural.

Ces projets s'appuient sur de nouveaux équipements qui se généralisent massivement : Smartphones et tablettes numériques équipés de toutes sortes d'applications génériques (GPS, lecteurs de médias, connecteurs spécifiques, cartographie en

ligne, ...). L'enjeu est de fournir des applications qui tirent parti de ces technologies en valorisant les atouts de la région. Il ne s'agit plus d'animer un territoire, mais de le faire connaître, de le faire vivre. Pour cela un accès ludique à l'information est privilégié à travers des guides GPS, des bornes QR-codes, des balises iBeacon, des « Apps » sur Android ou IOS, des sites Web-mobile. Un jargon qui n'aura plus de secret pour le « geek » que vous allez devenir en lisant les pages qui suivent.

De plus, grâce à Internet, au web interactif et aux réseaux sociaux, le loisir touristique ne se concentre plus sur le moment de consommation proprement dit, mais aussi en amont, durant la préparation de sa visite par le touriste, et en aval, par la restitution de ce qu'il a vécu à travers des photos partagées, des commentaires postés, des clics « j'aime » sur les réseaux.

La maîtrise de ces nouveaux outils est donc un véritable enjeu, tant pour les acteurs du tourisme que pour les usagers. D'autant que ces technologies sont en perpétuelle évolution.

Des contraintes transversales et des questions

Les échanges au sein du GT « Tourisme » ont suscité diverses questions et pointé des contraintes qui n'ont pas trouvé à ce jour de solution. Certaines questions ne peuvent être tranchées par les participants, d'autres méritent un redoublement d'effort pour obtenir les réponses.

La question de l'évolution rapide du matériel et des logiciels fait planer un risque sur les importants investissements consentis pour utiliser les TIC. Les partenaires y sont sensibles, ce qui tempère l'enthousiasme pour ces produits. D'autant plus que les coûts de maintenance ou de mise à jour des applications sont peu ou pas du tout pris en compte.

En lien avec la question précédente, se pose le problème de cerner les besoins ou attentes des touristes en matière de TIC. Comment mieux profiler les publics cibles? A ce jour, il n'existe pas de statistiques fines ou d'études suffisamment riches sur le sujet en Wallonie et rien ne laisse présager que ce genre d'information sera disponible. Les études de marché sont complexes à mener et le recours à une enquête menée avec des étudiants a été estimé à 70.000 euros.

Dans les questions intéressantes à suivre en réseau, celle de l'entretien des sentiers est importante. Ces voies sont un atout fantastique pour le tourisme, mais leur entretien et celui du balisage sont à la charge des communes qui généralement ne peuvent y faire face. Des solutions existent : les jobs d'étudiants dans les communes ou le programme Wallonet (qui permet aux Maisons du Tourisme de recruter des ouvriers pour l'entretien des sites et sentiers touristiques). D'autres solutions sont à développer pour pouvoir supporter la comparaison avec la situation de territoires voisins bien organisés, notamment les réseaux de sentiers en Allemagne, en France, en Suisse... ou chez nous, dans les cantons de l'Est.

Autre sujet méritant un suivi : la valorisation touristique des forêts. Un projet « massifs forestiers » a été initié, un diagnostic éta-



bli, une stratégie globale déclinée en approches spécifiques pour chacun des huit massifs forestiers wallons identifiés. Quatre massifs ont finalement été retenus, mais le processus démarre lentement et c'est le massif de Saint-Hubert qui est le plus avancé. Les actions sont lourdes et réclament des moyens importants. Il faut sans doute laisser mûrir les partenariats, convaincre les acteurs de la réalité des bénéficiaires face aux investissements à consentir.

Le problème le plus épineux concerne la jointure et la gestion des bases de données. Les bases de données dans le secteur sont multiples (événements, disponibilités d'hébergement, offres de produits, opérateurs) et parfois démultipliées entre partenaires différents. Un vrai casse-tête, source d'erreur dans les mises à jour! Des solutions partielles existent pourtant. Le Commissariat général au Tourisme a développé la base de données intégrée « PIVOT », accessible à toutes les Maisons du Tourisme, mais la migration des bases de données existantes est délicate. Autre solution partielle, le

web-service « Walhebcalendar », projet développé conjointement par la Fédération du Tourisme de la Province de Luxembourg et la Fédération des Gîtes de Wallonie pour pouvoir accéder à l'ensemble des événements offerts sur un territoire et paramétrer des dates.

La question des bases de données cache le plus sérieux problème : aucun dispositif coordonné ne permet plus de réserver gîtes ou chambres d'hôtes en Wallonie. Un sous-groupe de travail va tenter d'obtenir un réel appui sur ce sujet. Dans l'attente, les opérateurs se tournent vers des solutions gratuites comme Google Adresse, sans cahier des charges mais réclamant une accessibilité Web permanente.

La valeur ajoutée de la mise en réseau

Le Programme wallon de Développement rural (PwDR) assure le financement de projets touristiques en favorisant l'innovation. En parallèle à ce financement direct, il apporte une aide indirecte à travers la mise en réseau. Le réseau fonctionne sur base de groupes de travail (GT), lesquels sont ouverts à tous les bénéficiaires actuels, mais également potentiels, du développement rural.

Ces groupes, actuellement au nombre de douze, sont constitués sur base des thématiques du PwDR, mais aussi des demandes issues des acteurs de terrain. Très naturellement, un groupe de travail réunit les bénéficiaires de la mesure 313 « Promotion des activités touristiques » et de l'axe Leader. S'y retrouvent donc Groupes d'action locale, Maisons du Tourisme, parcs naturels, fédérations d'hébergement, associations. Le groupe est ouvert à d'autres acteurs du tourisme rural : PCDR, ADL, intercommunales, bureaux d'étude, centre de formation, centres divers de rencontre et d'hébergement.

Dans ce contexte, la mise en réseau peut prendre plusieurs formes : l'approfondissement d'outils comme ce fut le cas pour le GPS, la mise en commun d'expériences pour l'usage des TIC et le développement de jeux d'animation du territoire, la mise en commun de ressources (cahiers des charges, facilités de traduction par l'AWEX), l'identification de bonnes pratiques. Les informations échangées sont éventuellement traduites en fiches ressources ou intégrées dans les comptes-rendus de réunion.

Le GT est également un outil pour aller à la pêche aux idées, ailleurs en Europe et les diffuser au sein du réseau, comme ce fut le cas pour le jeu Fifrelin, intéressante source d'inspiration pour Accueil champêtre en Wallonie, la Maison du Tourisme Condroz-Famenne et celle de la Haute-Meuse. Dès que des projets inspirants pour les structures wallonnes sont repérés au plan européen, ou que des rencontres sur le tourisme rural sont organisées, l'information est immédiatement partagée.

Tous les documents, fichiers, contacts sont rassemblés sur le site www.reseau-pwdr.be. Actuellement, 29 titres sont référencés dans le répertoire *groupe de travail tourisme*.



Au plan européen

L'Europe, qui compte la plus forte densité et la plus grande diversité en matière d'attractions touristiques, est la **première destination touristique au monde**. Le secteur touristique est de ce fait un **secteur clé de l'économie européenne**, qui génère plus de **10 % du PIB de l'UE** (de manière directe ou indirecte) et emploie 9,7 millions de personnes réparties dans 1,8 million d'entreprises.

Côté Commission européenne, la DG Entreprises et Industrie a nouvellement mis en place une unité dédiée au tourisme.

Le site http://ec.europa.eu/enterprise/sectors/tourism/index_en.htm est une véritable mine d'informations sur les secteurs touristiques soutenus par l'Europe : observatoire du tourisme, appels à projets tels que **Calypso** qui soutient l'accès aux vacances pour les personnes fragilisées ou **EDEN** qui labellise les destinations européennes d'excellence. L'Europe favorise également les initiatives visant les **seniors** ou le tourisme de **basse saison**.

Tourisme familial et de proximité

Le tourisme familial est une activité cruciale pour le tourisme en Wallonie. Toutefois ce public, consommateur habituel des parcs d'attraction et autres activités trépidantes, est plus difficilement motivé par les grands espaces ou les produits de terroir. Comment susciter l'intérêt des petites têtes blondes sans recourir à Mickey® ou à un labyrinthe de cordes ?

Créativité et partenariats

Il faut compter essentiellement sur les ressources du territoire, et elles sont souvent nombreuses : histoire, nature, rivières, patrimoine, sentiers perdus, cachettes... mais ce n'est généralement pas suffisant et les acteurs touristiques doivent faire preuve d'innovation pour répondre aux attentes des familles. A titre d'exemple, le recours à un coach en créativité peut être décisif. C'est le processus suivi par la Maison du Tourisme Condroz-Famenne pour accoucher de son enchanteur Olibrius en collaboration avec un coach proposé par le Bureau économique de la Province de Namur.

Autre source d'inspiration fort utile pour la même Maison du Tourisme, les contacts et les visites de terrain à Bourg-en-Bresse, une ville qui a développé un jeu familial sur son territoire. La Maison du Tourisme Haute-Meuse a également visité ce partenaire français. La rencontre ayant mis en avant des situations semblables et des caractéristiques communes, ils se sont alors lancés dans un projet de coopération pour développer chacun un nouveau jeu, tirant profit des expériences menées sur chaque territoire : le jeu Fifrelin d'une part et le Fantôme de Dinant de l'autre.

Si la créativité est favorisée par le choc des idées et des cultures, le travail avec des partenaires proches du territoire est également important pour pouvoir tirer parti de toutes ses ressources et surtout coller au maximum au terrain afin de proposer une activité unique, qui mérite le déplacement. C'est en tout cas la conviction de la Maison du Tourisme Condroz-Famenne.

La coopération parents – enfants

Un point clé dans cette quête du public familial est sans doute le développement d'activités qui favorisent la coopération entre parents et enfants. A contrario, des actions distinctes pour ces deux types de public ont peu de chance de succès. Au pire, si les parents sont des accompagnateurs passifs de leurs enfants, il y a fort à craindre que le résultat soit décevant.

Cela peut donc être une bonne idée de recourir aux nouvelles technologies que les enfants maîtrisent parfois mieux que leurs parents, permettant ainsi de renforcer la coopération. Un exemple très simple de ce principe est le *géocaching*, variante de la chasse au trésor où le GPS remplace la carte du Capitaine Long John Silver. Cette chasse au trésor peut devenir une quête de « ciste » (boîte étanche cachée dans la nature par un Cacheur, à destination d'un Trouveur). Dans ce cas, le GPS est remplacé par des indices, une énigme à résoudre en exploitant au mieux le territoire, son histoire, ses légendes, son patrimoine (www.cistes.net/).

Quelques ressources en ligne :

- Fiche technique du jeu Fifrelin (www.cc-treffort-revermont.fr/IMG/File/tourisme/brochures/Fiche%20technique%20jeu%20Fifrelin%20et%20le%20message%20des%20pierres.pdf)



- Présentation par Traces TPI du jeu « Mes aventures d'enchanteur » (www.reseau-pwdr.be/media/318281/130530_ppt_condroz-jeux.pdf)



Du géocaching à l'occasion des 10 ans d'Accueil champêtre en Wallonie

A mi-chemin entre le jeu familial et l'activité sportive au grand air, le géocaching est une nouvelle forme de loisir actif comparable à une chasse au trésor du 21^e siècle où la boussole et la carte sont remplacés par le GPS et le smartphone. Un concept qui gagne à être connu et que l'a.s.b.l. « Accueil champêtre en Wallonie » a récemment mis en pratique à l'occasion de son dixième anniversaire.

Une chasse au trésor par GPS

Né au début de l'an 2000, le géocaching compte des milliers d'adeptes à travers le monde. Il fait désormais partie des possibilités de développement de l'offre touristique en Wallonie.

Le principe de l'activité est très simple : il s'agit, pour les participants, d'échanger des objets cachés dans de petites boîtes dissimulées un peu partout et dont l'emplacement est référencé sur un site web communautaire à l'aide de coordonnées GPS. Le « chasseur » qui trouve la cachette, emporte le trésor, en dépose un autre et fait référence de son passage dans un journal des visites (petit carnet de notes) qu'il replace, ensuite, dans la boîte à trésor...

En pratique

Il existe déjà de nombreuses « caches » en Wallonie. En se connectant sur le site www.geocaching.com, et en entrant « Belgique » dans le moteur de recherches des « géocaches », une carte reprenant les cachettes à retrouver s'affiche. Pour participer, il suffit de s'inscrire sur le site et de choisir sa cache sur base de critères liés, notamment, à une distance maximale par rapport à son point de départ. Ça, c'est pour les vrais aficionados.

Mais le concept de géocaching peut parfaitement prendre place comme activité ludique proposée à des touristes non-aguerris. C'est ce qu'a fait Accueil champêtre en Wallonie.

« L'opération est un « one-shot » que nous avons mis en place à l'occasion de notre dixième anniversaire, raconte Alexandra

Carrara, chargée de mission Accueil champêtre en Wallonie. Nous avons loué une dizaine de GPS pour l'occasion. Le plus difficile, et ce malgré la formation reçue à la GARMIN ACADEMY, c'était l'enregistrement des cachettes. Nous devons également trouver des cachettes qui soient à la fois accessibles et suffisamment discrètes pour ne pas que les boîtes à indices disparaissent. Passés ces deux obstacles, tout a été facile à mettre en place. »

Le jeu proposait la manipulation d'un GPS et la lecture de QR codes. Les participants étaient regroupés en équipes pour favoriser les interactions entre joueurs. Il s'agissait d'un géocaching en « cascade ». En identifiant la première cache, les joueurs découvraient 3 éléments :

- Un QR code plastifié pour obtenir des informations sur le site touristique du lieu atteint ;
- Les coordonnées GPS de la cache suivante ;
- Une pièce de puzzle reprenant une partie du QR code « final » pour obtenir leur cadeau (un rafraîchissement gratuit).

« Le public a été très réceptif à l'action et ils ont rapidement et assez facilement pris en main cet appareil, explique Alexandra. L'aspect ludique est le plus marquant, et les adultes qui ne parvenaient pas à manipuler le GPS ont vite fait de le confier à leurs enfants... plus ouverts aux nouvelles technologies. »

Le jeu peut donc facilement être reproduit ailleurs. Il s'agit d'une manière ludique de faire découvrir une région, un patrimoine, voire un produit du terroir qui peut, par exemple, être offert en récompense finale.

Il est indispensable de disposer d'un GPS de randonnée et pas d'un GPS « classique », de voiture par exemple.

En savoir plus

www.geocaching.com
www.geocaching.be



© Fihu

Quand l'aventure se mêle aux circuits touristiques

Quatre communes, quatre circuits et quatre aventures familiales pour faire découvrir et partager l'authenticité locale. Attention : il y a de la magie dans l'air...

La Maison du Tourisme Condroz-Famenne met la dernière main à un projet de jeu découverte des communes de Ciney, Hamois et des villages de Miécrot et Nettine. Au menu : quatre aventures ludiques et participatives à vivre en famille.

« Tout est parti d'un budget dont nous disposions dans le cadre de la mesure 313 du Programme de Développement rural pour la mise en place d'un axe audio-thématique, que nous estimions mal adapté à la réalité de notre territoire, explique Julie Riesen, Directrice de la Maison du Tourisme Condroz-Famenne. Nous souhaitions mettre en œuvre un projet à destination des familles, mais nous ne parvenions pas à rencontrer les besoins et envies de chacun autour d'un projet commun. Nous avons alors entamé des discussions avec le Bureau Economique de la Province de Namur (BEP) qui nous a aidés à réorienter notre projet. Celui-ci a fait l'objet d'une nouvelle demande à l'administration qui l'a accepté. L'aventure pouvait commencer... »

Coaching du BEP

Sous la direction d'un coach « personnel », l'équipe de la Maison du Tourisme a participé à plusieurs ateliers de créativité organisés par le BEP. L'objectif : créer un nouveau produit touristique qui soit en adéquation avec les attentes en constante évolution.

« Nous avons une totale liberté pour proposer toutes les idées qui nous passaient par la tête, ajoute Julie Riesen. Ces brainstormings encadrés nous ont permis de concevoir ce nouveau produit, de déterminer les lieux où se dérouleront les aventures, les histoires à raconter et le déroulement pratique des jeux. »

Le point de départ : les aventures de Fifrelin

L'équipe profite d'une expérience menée en France, les « Aventures de Fifrelin », initiée

par l'Office du Tourisme de Bourg-en-Bresse. Il s'agit d'un jeu de piste mélangeant chasse au trésor et enquête policière à vivre en famille. « Ce jeu connaît un grand succès depuis son lancement, raconte Julie. Nous avons eu de nombreux échanges avec les personnes de terrain impliquées dans le concept. Elles disposaient d'un vrai recul et ont alimenté nos réflexions dans l'élaboration du projet. »

Au terme de plusieurs réunions, l'équipe s'arrête sur un concept, qu'elle transpose dans un cahier des charges relatif à la conception et à la réalisation de circuits alternatifs. « Nous avons dû nous entourer de personnes disposant d'une véritable expertise en la matière afin de scénariser précisément ce que nous avons imaginé, précise la Directrice. Puis, la difficulté fut de trouver des sociétés qui pouvaient répondre à cette demande dans toute sa complexité. Et seule la société TRACES TPI a répondu correctement à l'appel d'offres. »

Mes aventures d'enchanteur



Le jeu, par définition, est une activité sociale. Les modules développés par la Maison du Tourisme Condroz-Famenne sont de véritables jeux de rôle où les participants vivent une aventure faite d'expériences, d'épreuves et de découvertes. Les jeux ont un vrai pouvoir impliquant, ne se jouent pas seul et permettent les échanges intergénérationnels.

Il s'agit ici des aventures d'Olibrius, un enchanteur qui a besoin d'aide pour lutter contre une méchante sorcière qui menace la « Vallée des Saveurs ». Olibrius recrute des apprentis sorciers qui doivent, pour faire partie de son équipe, résoudre des énigmes disséminées sur un parcours. Les



aventures commencent à la maison, via le web, où chacun découvre les principes et données du jeu. Une fois sur place, les participants achètent un kit de base contenant différents objets nécessaires pour suivre l'aventure. Au point de départ, ils peuvent se grimer et prennent connaissance de leur première destination.

La référence aux légendes locales

Chaque jeu fait référence à une légende locale. Pour Ciney, c'est la légende de la Guerre de la Vache qui sert de fil conducteur. C'est une sorte d'enquête policière pour petits et grands qui permet de découvrir des endroits insolites (mais sécurisés !) de Ciney.

A Hamois, les participants se lancent dans un jeu de piste truffé d'épreuves pour retrouver des Nutons qui leur donneront divers ingrédients pour, à la fin, disposer de la formule complète qui permet de changer le sel en diamant.

A Miécrot, les frères « Fontana » ont été transformés en fontaines. Les joueurs doivent retrouver quelle fontaine correspond à quel frère.

A Nettine, pas de légende, mais une histoire sur les animaux de la forêt. Il faut réussir sept épreuves pour obtenir la formule qui fera fonctionner la baguette magique.

L'objectif : être prêts pour l'automne 2013

Voici maintenant 2 ans que le projet est sur les rails. L'objectif est que le jeu – ou plutôt les 4 jeux – soient prêts pour l'automne. « Le cheminement du projet et la durée de sa réalisation sont relativement longs, regrette Julie Riesen. Une des difficultés aura été de garder une équipe motivée tout au long du processus. Nous avons régulièrement interrogé notre entourage pour valider nos idées et la mécanique. Ce qui a conduit à faire évoluer le concept, tant dans son approche graphique, que dans les histoires... »

Pour que tout se mette en place dans les quatre entités, les collèges communaux et des partenaires privés ont été associés au projet. Il fallait, par exemple, faire en sorte que les fontaines visitées à Miécret coulent en réaction à une activité proposée aux participants. « *Nous avons dû trouver des prestataires pour les différents supports spécifiques, comme des lunettes enfermées dans une brique en résine, des empreintes de pas dans le sol...* »

Le jeu est une vraie expérience à vivre. Il permet de générer, mais surtout de partager des émotions. En jouant, indirectement, on apprend des choses et on les retient. Et si les participants en retirent quelque chose de positif, ils en parlent. Ils deviennent alors les propres relais de l'information.

Quelques règles pour un bon jeu touristique familial

- Le jeu doit avoir du sens. Du sens par rapport aux touristes qui vont y participer, mais également par rapport aux lieux que l'on souhaite faire découvrir.
- Le jeu doit être un élément de départ, un produit à défendre et devenir une « marque » autour de laquelle on peut aisément communiquer.
- Il faut un mécanisme simple et des règles claires.
- Il faut que les expériences soient en phase avec le projet.
- Il faut faire preuve de créativité et d'originalité.
- Le jeu est un produit touristique sur-mesure : il ne peut pas fonctionner ailleurs. Il est donc, à chaque fois original, même si la mécanique peut-être reproduite et adaptée à la réalité locale.
- Pour maintenir l'intérêt des participants, il doit y avoir des rebondissements, des effets de surprise. Le parcours est donc jalonné « d'incidents » qui coupent cette linéarité narrative et relancent l'intrigue.
- La fin du jeu doit être à la hauteur des épreuves et doit donc être spectaculaire.

Bienvenue dans le jeu touristique 2.0

Depuis 2009, la Ville de Dinant apporte une dimension « numérique » à son offre touristique. A son application « Le Fantôme de Dinant », lancée en juillet 2012, s'ajoutera un jeu transmédia, qui associe jeu physique et jeu numérique.

L'application ludique « Le Fantôme de Dinant » est une manière originale et amusante de faire découvrir la Ville. Elle associe au principe d'un jeu des informations touristiques que les participants découvrent autrement. Disponible sur Apple Store et Google Play, elle a déjà été chargée (au mois de mai 2013) 2.495 fois.

Pour mesurer la pertinence du jeu par rapport aux attentes des participants, la Maison du Tourisme Haute-Meuse a organisé une table ronde de « consommateurs ».

« Nous avons organisé une table ronde regroupant des utilisateurs répartis en neuf groupes. Le jeu a visiblement été bien apprécié, notamment pour son contenu, son principe et son adéquation avec les attentes du public

auquel il s'adresse. » explique Anne-Christine Otte, Directrice de la Maison du Tourisme Haute-Meuse.

Excellent pour l'image innovante de la Ville, le jeu doit évoluer. Et pourtant pas simple. « *Difficile d'impliquer d'autres partenaires locaux dans ce projet, car nous avons été un peu perçus comme des extraterrestres lorsque nous avons monté le projet...* » regrette Anne-Christine Otte.

La plus-value numérique

Pour aller plus loin dans sa réflexion, la Maison du Tourisme est entrée en contact avec Bourg-en-Bresse pour s'inspirer de son jeu « Fifrelin ». Les échanges ont permis de mettre sur les rails quatre projets, quatre jeux différents mêlant une activité physique sur le terrain et une interaction numérique où le smartphone permet d'aller plus loin dans le jeu.

« Le jeu physique et le jeu numérique sont ici parfaitement complémentaires. Cette



association entre le réel et le virtuel est une première. Outre la composante ludique, nous souhaitons, par le biais des informations disponibles via l'application, assurer la promotion du territoire, avec la recherche de retombées économiques pour le secteur touristique. » poursuit Anne-Christine Otte.

La sortie de ces quatre jeux est prévue pour le printemps 2014 au plus tôt.

www.dinant-tourisme.com

Technologie et réalité augmentée



La Wallonie offre des territoires étonnants, qui regorgent d'anecdotes, de paysages superbes, d'invitations à la découverte. Les nombreux carnets des cercles d'histoire locaux accumulent des chroniques savoureuses et des relations pittoresques. Chaque village mériterait un guide à lui seul. C'est une vraie richesse qui, dans le cas des Plus Beaux Villages de Wallonie, s'inscrit dans un cadre remarquable. Mais les livres sont encombrants, la lecture rébarbative face aux beautés qui s'offrent aux yeux. De ce point de vue, la technologie offre des atouts fantastiques : un QR code lu par un Smartphone vous met en contact avec des fichiers illustrés de photos, de commentaires, de vidéos, d'ambiances sonores... Tout cela peut facilement être mis à jour, traduit, adapté au site visité ou au type d'interlocuteur.

Que demander de plus ? Une connexion Internet efficace et pas trop coûteuse sans doute. Il est vrai que des solutions se profilent et que certains sites touristiques s'équipent d'un Wifi public, accessible en certains points gratuitement avec un minimum de contraintes. Malheureusement, ces installations sont actuellement limitées aux centres urbains, comme à Dinant par exemple.

Beaken propose des étiquettes personnalisables avec QR code, mais également une puce NFC (le téléphone détecte et affiche automatiquement l'information quand le visiteur passe près d'une borne référence). Mais une connexion Internet reste nécessaire pour pouvoir accéder à un contenu enrichi. Quelques partenaires wallons utilisent ce code particulier : RIVEO (voir plus loin) et l'Institut du Patrimoine wallon.

Les TIC sont en pleine évolution et les possibilités de contribution par les touristes ou les acteurs du territoire grâce aux applications web2.0 laissent entrevoir des perspectives fantastiques. La cartographie participative, notamment, connaît un bel essor et ouvre des perspectives intéressantes permettant de créer des cartes collaboratives thématiques qu'il est possible d'éditer facilement. Concernant les sentiers, plusieurs logiciels permettent d'enregistrer des alertes ou des descriptions de leur état de façon géolocalisée, un outil utilisé par plusieurs GAL pour la gestion communale des sentiers avec un site dédié : www.entretien-voies-vertes.be. Une application particulière de ce type fonctionne depuis plusieurs années à l'initiative de l'asbl Itinéraire-Wallonie (www.balnam.be).

Quelques ressources en ligne :

- Le blog de l'eTourisme
www.etourisme.info
- Vade mecum des réseaux sociaux
www.bep-entreprises.be/Images/GUIDE%20PRATIQUE%20DES%20RESEAUX%20SOCIAUX%2028032012.pdf
- Utilisation du GPS
www.reseau-pwdr.be/fiche-ressource-r%C3%A9seau/fiche-ressource-20-gps.aspx
- Tourisme GPS, 240 circuits GPS multimédia
www.tourismegps.be
- Exemple QR code : projet virtuel de QR code City
www.etourisme.info/bienvenue-a-qr-city



- Le blog du QR-code :
www.qrdresscode.com/



- App de recherche d'un hébergement en Wallonie (avec géolocalisation) :
www.allochambredhotes.be/fr

Des audioguides pour rendre les témoignages plus vivants

Pour l'association Les Plus beaux Villages de Wallonie, la promotion de leur réseau passe par la création d'audioguides téléchargeables. C'est aussi, à travers des QR codes à scanner avec un téléphone sur des panneaux en place, l'occasion de promouvoir son site et de toucher un public plus large.

Créée en 1994, l'Asbl *Les plus beaux villages de Wallonie* garantit la mise en valeur et la protection du patrimoine architectural des vingt-quatre villages de son réseau. Elle valorise les produits liés à l'identité régionale. Dans ce cadre, et grâce à une subvention du Programme wallon de Développement rural (PwDR), des audioguides ont été réalisés en 2011 et concernent aujourd'hui huit villages du réseau (Celles, Clermont-sur-Berwinne, Crupet, Falaën, Mozet, Olne, Soiron et Wéris) qui seront rejoints d'ici le mois d'août par Aubechies et Gros-Fays.

Un « passage de mémoire »

« Le projet d'audioguides est né de la volonté d'ouvrir d'avantage ces villages au public », explique Geoffrey Melin, gestionnaire de projets de l'Asbl. « Les villageois, toujours impliqués dans la fabrication des audioguides, ont souvent des anecdotes à raconter, poursuit-il. Des histoires orales disponibles nulle part ailleurs et qu'il est intéressant d'enregistrer avant qu'elles ne disparaissent. C'est une sorte de passage de mémoire, l'occasion de rendre vivantes des anecdotes peu connues. » Si la création d'archives sonores est l'un des objectifs de ces audioguides, ils sont aussi largement consacrés aux éléments patrimoniaux ou historiques des villages.

Deux à trois mois pour chaque audioguide

La société marseillaise Voxinzebox, éditeur de contenus pour solutions mobiles dans le domaine du tourisme, a été chargée de concevoir des fichiers audios en format MP3. Des personnes ressources ont ainsi été interviewées sur des sujets variés. « Le travail a été rapide et efficace entre nous, la société marseillaise, les administrations



communales et les personnes ressources », raconte Geoffrey Melin qui précise qu'il a fallu deux à trois mois pour réaliser chaque audioguide. Enfin, « concernant le coût de réalisation pour les circuits déjà en place, un budget total de 7.774 euros par village a été nécessaire. »

L'ensemble forme des capsules téléchargeables sur le site de l'association, ou via une application pour Smartphones et tablettes disponible sur le site de la société Voxinzebox (www.zevisit.com). Ces produits sont également disponibles sur les sites de Maisons du Tourisme ou chez certains hébergeurs qui les font connaître à leur clientèle.

Aujourd'hui, et depuis le lancement des premiers audioguides, le succès est indé-

niable : « Plus de 80.000 téléchargements ont été effectués, se félicite Geoffrey Melin. Un peu moins de 10.000 sur notre site web propre, le reste sur Zevisit ou par partenaires touristiques. » Les audioguides ne visent pas à remplacer les panneaux signalétiques en place, mais ils constituent un plus certain qui complète les informations déjà diffusées. « Nous avons aussi prévu d'ajouter des QR codes sur les nouvelles affiches de l'association, termine Geoffrey Melin. Une façon de renvoyer à notre site et de nous faire mieux connaître. »

En savoir plus

www.beauxvillages.be



Des balades enrichies grâce au téléchargement

Les technologies de l'information et de la communication permettent d'enrichir l'offre de circuits de randonnée et d'itinéraires de découverte par l'ajout de nombreuses informations téléchargeables. C'est ce qu'ont expérimenté le Groupe d'Action Locale (GAL) Entre-Sambre-et-Meuse et l'association Accueil champêtre en Wallonie.

Les hébergements au centre

Sur le territoire du GAL Entre-Sambre-et-Meuse, les balades géolocalisées visent un public familial, amateur de tourisme vert et sportif. « *Le projet a commencé par une étude diagnostic* », explique Pierre-Louis Derbaudrenghien, chargé de mission au GAL. *Nous avons constaté à cette occasion que l'activité numéro un des touristes sur le territoire était la randonnée. Nous avons une offre importante en matière de sentiers balisés, mais qui manquait d'uniformité dans le balisage, et qui restait peu entretenue par les services communaux.* »

Dans un premier temps, les balises ont donc été mises aux normes, le réseau de sentiers a été balisé à nouveau et les itinéraires revus. Ces itinéraires ont été traités et mis en ligne sur les sites web. Ils sont disponibles en téléchargement sur smartphones, tablettes ou GPS.

« *Aujourd'hui, une quinzaine d'itinéraires sont disponibles avec un support carte pour dix d'entre eux* », précise Pierre-Louis Derbaudrenghien. « *Le GAL est à l'initiative, mais nous espérons que les partenaires vont enrichir le réseau* ». Les hébergements sont considérés comme le centre des balades ; les clients peuvent ainsi choisir et randonner à partir de leur résidence temporaire.

Aujourd'hui, il est difficile de quantifier le nombre de téléchargements ayant réellement donné lieu à une balade. « *Il y a néanmoins beaucoup de retours positifs de la part des utilisateurs et des hébergeurs* ».



Patrimoine et agriculture

De son côté, Accueil champêtre en Wallonie a pour mission d'offrir ses services aux agriculteurs et aux habitants des zones rurales qui cherchent à se diversifier par l'accueil et le tourisme à la ferme. L'association a récemment développé des circuits alliant patrimoine et agriculture. « *Les touristes aujourd'hui veulent une offre à la carte et apprécient de pouvoir créer leur propre produit* », remarque Alexandra Carrara, chargée de projets à l'Asbl. Il faut donc leur fournir les bons outils : « *Les circuits sont construits autour de points d'intérêt, voire de thématiques.* » Les circuits, balisés, offrent des commentaires audio MP3 téléchargeables sur le site, et sont également présentés via des documents papier disponibles dans les hébergements, les Maisons de Tourisme ou les foires. Alexandra Carrara prend l'exemple du circuit « Longues haies » : « *Il a été mis en place avec l'Office de tourisme du Roeulx. Un circuit existait déjà, et nous l'avons enrichi. Il est très axé sur l'agriculture et explique par exemple ce qu'est une zone enherbée, pourquoi on voit souvent, dans les fermes, des pneus sur des bâches, ce qu'est un silo... C'est une approche du monde agricole et de l'environnement : le promeneur découvre pourquoi les feuilles changent de couleurs en fonction des saisons, et pourquoi elles tombent.* »



Aujourd'hui, six circuits ont été créés sur l'ensemble du territoire wallon, de douze à soixante-cinq kilomètres, pour promeneur, cycliste ou voiture. Un circuit supplémentaire doit être lancé avant la fin de l'année.

En savoir plus

www.accueilchampetre.be
www.entre-sambre-et-meuse.be

Un projet numérique novateur en Haute-Meuse

La Maison de Tourisme de la Haute-Meuse dinantaise s'est lancée dans le développement numérique l'année dernière. Deux applications téléchargeables et un site pour téléphones mobiles sont aujourd'hui disponibles et complètent l'offre classique à disposition du public.

« Aujourd'hui, les gens veulent tout saisir, tout de suite, et sur leur propre matériel, constate Anne-Christine Otte, Directrice de la Maison du tourisme de la Haute-Meuse dinantaise. Pour répondre à ce besoin d'immédiateté, nous avons travaillé sur l'aspect numérique de la promotion touristique, et sur une nouvelle façon d'explorer la Haute-Meuse. » Plusieurs outils ont été développés. Un site dédié aux appareils mobiles permet d'avoir les informations touristiques indispensables comme les adresses d'hébergement, de restaurants, les itinéraires et points d'intérêt, les coups de cœur, la météo, « et prochainement l'emplacement des parkings et des points Wifi », confie la Directrice. Depuis juillet 2012, une application téléchargeable reprend ces mêmes données, et une seconde permet de découvrir la ville de Dinant d'une façon ludique en suivant les aventures du « fantôme de Dinant ». « À travers ce jeu gratuit, les gens répondent à des questions et apprennent en même temps des faits de l'histoire de la ville. Des points d'intérêt sont répertoriés, et le jeu est mis en scène à travers la mésaventure d'un chevalier assassiné qui erre dans le temps jusqu'à ce qu'il soit délivré par le joueur ayant bien répondu aux questions. »



**Haute-Meuse
& Dinant**

Une démarche globale

« Nous avons aussi voulu réfléchir aux avancées possibles dans le domaine de l'information touristique. C'est une démarche globale qui a suscité une vraie réflexion et une vraie démarche de notre part », précise encore Anne-Christine Otte. La solution choisie permet d'évoluer vers le web2.0 : l'internaute donne son avis et devient une personne active sur la toile. « Les avis en ligne sont un plus indéniable. Ils sont aujourd'hui indispensables ». Techniquement, ces applications sont gérées directement par une société spécialisée, ce qui permet à la Maison de Tourisme de partager les coûts de développement et les frais de maintenance des produits à travers une plateforme commune.



Une approche qui redynamise l'image de la région

Du point de vue de la fréquentation touristique de la région, les résultats de la mise en place des deux applications et du site mobile sont difficiles à mesurer, « mais au niveau du territoire en lui-même, l'approche numérique est très positive pour redynamiser l'image. » Cette offre novatrice que la Maison de Tourisme de la Haute-Meuse est la première à avoir lancée en Wallonie, a nécessité une démarche de sensibilisation. Une campagne de promotion complémentaire a donc été menée, tant auprès des partenaires que du grand public. Et aujourd'hui, des commentaires toujours plus nombreux sont laissés sur le site. « Bien entendu, il ne faut pas faire que du numérique, conclut Anne-Christine Otte. C'est un complément, un plus, une autre façon d'informer mais qui ne remplacera pas l'approche traditionnelle. »

En savoir plus

www.visitdinant.mobi



Nouveaux produits

Sous d'autres cieux, c'est l'ornithologie qui fait accourir des passionnés. A Modave, ce sont les mariages. Le tourisme de niche permet de cibler des publics particuliers qui se passent les « bonnes adresses » de bouche-à-oreille ou par les réseaux sociaux. Ainsi en est-il des géocacheurs qui créent des cachettes à découvrir grâce à un GPS et qui commentent l'originalité des caches sur les sites dédiés. La Maison du Tourisme Haute-Meuse réfléchit, avec des géocacheurs passionnés, à développer cette activité sur son territoire. Une autre communauté très soudée et partageuse d'itinéraires et de points de vue est constituée des motards. Ces groupes sont fort structurés et leurs itinéraires très spécifiques, si bien que le mieux est d'en confier la création et la diffusion à ces passionnés eux-mêmes. Ils en possèdent toutes les ficelles. Quatre itinéraires ont ainsi été mis à la disposition des motards par la Maison du Tourisme Condroz-Famenne grâce au travail d'un motard bénévole.

La cible choisie par le GAL Pays d'Ourthe avec son partenaire « Riveo » est le pêcheur, décliné dans toutes ses formes : amateur ou confirmé, enfant ou adulte, séminaire d'entreprise ou groupe de copines.

Certains projets touristiques se développent autour de la mobilité. Elle peut être l'objet même du loisir et guider le promeneur à travers des paysages typiques, ou simplement fonctionnelle et elle étend alors le spectre des destinations possibles aux touristes sans voiture. C'est ce que propose le GAL Pays d'Ourthe : des packages touristiques incluant un transport en commun sur le territoire (un *pass Navette*, associé à un *pass Attractions*). Un vrai défi en milieu rural !

Dans le tourisme de mobilité, la province du Limbourg a développé des produits pour le tourisme équestre. Un opérateur flamand propose également un combiné vélo-bateau pour découvrir les bords de Meuse depuis Liège jusque Dinant : la nuit



en bateau, la journée en vélo par monts et par vaux (ou plus correctement par tiges et chavées). Le créneau équestre a également été traité par plusieurs partenaires condrosiens en coopération (Syndicat d'Initiative de la vallée du Hoyoux, Fédération du Tourisme de la Province de Namur et la Maison du Tourisme Condroz-Famenne) : un itinéraire de 125 kilomètres avec diverses solutions d'hébergement. Il faut dire que certaines de nos régions sont bien pourvues en manèges, fermes équestres, promenades dédiées, mais encore peu en gîtes permettant l'accueil des chevaux. Le simple réflexe de prévoir des endroits de parcage des chevaux (espace sans risque de dégât et pourvu d'anneaux pour attacher les animaux) n'est pas encore acquis. Le GAL Tiges et Chavées développe un projet de balade équestre qui pourrait constituer la base d'un tourisme équestre en prolongement de l'itinéraire du Condroz. En attendant, c'est le vélo qui est le centre d'un programme conduit en coopération par plusieurs maisons du tourisme : une parfaite illustration de l'intérêt du benchmarking et de la coopération territoriale.

Quelques ressources en ligne

- Balades cheval-vélo en Condroz www.tourismegps.be/gps-fr/actualites/carte-cheval-velo-en-condroz-carte-cheval-velo-en-condroz.html



- RIVEO www.riveo.be/



- Bienvenue Vélo www.valleesdessaveurs.be/fr/bienvenue-velo.html?IDC=1832#



« Tourisme pêche » et forfait découverte en pays d'Ourthe



Au cœur de l'Ardenne, le territoire du GAL Pays d'Ourthe présente un gros potentiel dans le domaine de la pêche à la mouche. L'Asbl a donc mis en place une offre structurée pour promouvoir le « tourisme pêche », et a engagé un travail de fond autour du « tourisme de qualité ».

« Si l'offre Ardenne est bien connue, le touriste n'identifie pas forcément bien l'offre pêche », constate Catherine Honnay, coordinatrice du GAL Pays d'Ourthe. Un projet « tourisme pêche » a donc été mis sur pied. « La pêche permet le contact avec la nature et le tourisme familial, mais c'est une activité saisonnière qui connaît de fortes contraintes techniques (permis, équipement...), précise Catherine Honnay. Il était donc nécessaire d'aménager le produit. » L'offre locale de tourisme pêche a été structurée avec le centre de la rivière RIVEO. Cela supposait la mise en place de nouvelles infrastructures (postes de pêche, par exemple) et une dynamique de promotion.

Une action à pérenniser

Des animations qui ne nécessitent pas forcément de permis et de matériel spécial

sont proposées. « La pêche reste une activité de niche, confie la coordinatrice du GAL. Le territoire, d'un point de vue touristique, est surtout tourné vers la randonnée et les activités sportives. » En 2011, première année complète de fonctionnement du projet, l'activité a pourtant intéressé 16.000 clients et 13.000 en 2012. « L'ensemble des produits rencontre les objectifs poursuivis, mais il reste à pérenniser l'action. » Aujourd'hui, l'opérateur principal est RIVEO, mais le GAL continue à apporter un soutien non négligeable.

Un forfait « Ardenne for you »

Un travail sur le fond a par ailleurs été engagé par le GAL avec les 600 acteurs touristiques du territoire. Par le biais d'un projet « tourisme de qualité », les études réalisées ont mis l'accent sur le comportement des touristes et sur une approche qualitative. « Des entretiens avec les acteurs et les clients ont été réalisés, précise Catherine Honnay. Il est apparu que l'identité touristique de la région était liée aux valeurs d'authenticité, de simplicité, de nature, d'environnement rassurant, surprenant et sauvage. Des valeurs déjà

fortement liées à la « marque Ardenne ».

Une première concrétisation issue de ce travail est l'offre promotionnelle « Ardenne for you », basée sur le partenariat et l'innovation. Elle a été lancée en 2012 avec plusieurs partenaires adhérents. Le produit est centré sur un système de forfait découverte du Pays d'Ourthe qui comprend des nuits en hébergement et un pass pour les attractions sur le territoire du GAL. « Aujourd'hui les objectifs ne sont pas encore atteints en termes de vente, mais l'objectif principal de communication est rempli », se félicite Catherine Honnay. « Ardenne for you » n'est qu'un aspect du projet plus général de « tourisme qualité » qui a pour but de mettre en avant une identité commune de la région et des valeurs qui y sont liées. Le travail de fond du GAL est d'accompagner les acteurs dans l'amélioration de leur offre et de leurs services », conclut-elle.

En savoir plus

www.riveo.be

www.ardenneforyou.be

Séjours futés en gîtes ruraux

Pour enrichir l'offre wallonne en matière d'hébergement, la Fédération des Gîtes de Wallonie a mis en place des séjours thématiques et originaux à destination des familles.

La Fédération des Gîtes de Wallonie est le premier réseau d'hébergements de tourisme de terroir en Belgique. Son but est de faire bénéficier les propriétaires d'hébergement d'un encadrement professionnel. Dans ce cadre, une analyse a été menée pour réfléchir aux atouts et faiblesses de l'offre en matière de tourisme. « *L'analyse a été très positive, raconte Stéphanie Villance, chargée des projets européens de l'Asbl. Des lignes de conduite pour le futur ont été décidées, et notamment la mise en place de séjours insolites et originaux, autour de thématiques spécifiques.* » La gastronomie fait partie de ces thématiques : les séjours « Marmiton et polochon » proposent des ateliers culinaires pendant un séjour en chambre d'hôte. La découverte du milieu forestier est également au programme et représente « *un potentiel particulièrement indéniable en Wallonie.* »

« On vit forêt, on mange forêt, on dort forêt ! »

Les séjours « à bois ouverts » entendent en effet faire découvrir la forêt aux touristes en alliant nuitées en hébergements touristiques de terroir et activités originales pour une découverte intégrée de la forêt. « *L'idée est de considérer les vacances en forêt comme on le ferait des vacances à la mer ou à la montagne : on vit forêt, on mange forêt, on dort forêt !* », explique Stéphanie Villance. Les propriétaires de gîtes ayant parfois des forêts privées, leur mise à l'honneur fait partie du programme. Celui-ci s'organise à travers une collaboration de différents partenaires : les massifs forestiers, les Maisons du Tourisme, la Société royale forestière de Belgique (SRFB), l'Asbl Ressources naturelles développement (RND), et surtout les propriétaires, qui sont naturellement au centre du projet.



Des activités diversifiées

Ces derniers se doivent de proposer un hébergement qui réponde à des critères spécifiques, liés au concept : situé au sein ou à proximité d'une forêt privée ou d'un massif forestier ardennais, l'hébergement doit dégager une « ambiance forêt » bien marquée à travers, notamment, des aménagements en matériaux naturels. Les propriétaires mettent des outils de découverte à disposition des clients (cartes, guides, jumelles,...) et proposent des activités originales. « *Ces activités sont très diversifiées et liées à la sensibilité de chaque hébergeur* », explique Stéphanie Villance. Elles sont mises en place par les propriétaires eux-mêmes ou proposées par les partenaires territoriaux comme les massifs forestiers : animation itinérante en forêt privée, parcours avec un guide forestier volontaire formé par la SRFB, balades sur les traces des animaux ou à l'écoute du brame du cerf. Les familles peuvent également prendre part à des ateliers didactiques, rencontrer des professionnels du secteur, ou découvrir les spécificités de la forêt au fil des saisons.

Aujourd'hui, une trentaine d'hébergements en réseau (gîtes, meublés de vacances et chambres d'hôtes) proposent ce type de séjours. « *Quoiqu'il en soit, la spécificité des produits que nous mettons en place repose, avant*

tout, sur l'implication des propriétaires et sur les particularités de l'hébergement en rapport avec les sujets concernés, conclut Stéphanie Villance. Cela permet dès lors d'arriver à un bon niveau qualitatif répondant au mieux aux attentes et besoins spécifiques des touristes autour des thèmes abordés. »

En savoir plus

www.gitesdewallonie.be
www.marmitonetpolochon.be



Large partenariat autour de l'accueil des cyclistes



En Wallonie, dynamiser et augmenter la qualité de l'accueil autour du Ravel et des autres voies cyclables est un atout important pour les acteurs touristiques locaux. Dans ce but, le projet « Bienvenue Vélo – Fiets Welkom » rassemble plusieurs partenaires qui proposent des services spécialement adaptés aux cyclistes.

Initié par les Maisons de Tourisme Condroz-Famenne, Pays de Huy-Meuse-Condroz et Burdinale-Mehaigne dont dépendent les lignes 126 et 127 du Ravel, le concept « Bienvenue Vélo-Fiets Welkom » a pour objectif de structurer l'accueil pour les cyclistes le long des voies cyclables wallonnes. « Les trois Maisons de Tourisme avaient chacune une fiche projet de valorisation et de mise en réseau des lignes Ravel, explique Stéphanie Villance, chargée des projets européens à la Fédération des Gîtes de Wallonie. Elles nous ont contactés et nous avons répondu à leur proposition avec motivation et conviction ». La Fédération des campings de Wallonie et Accueil champêtre en Wallonie sont également partenaires du projet.

Services et équipements spécifiques

Ce concept est synonyme d'accueil, d'équipements et de services adaptés aux besoins spécifiques et aux attentes des cyclotouristes. Il assure une meilleure visibilité des différents opérateurs touristiques. Le pre-

mier critère est bien sûr la proximité du réseau cyclable, mais les opérateurs doivent également proposer un set de dispositions spéciales : un kit de réparation et une trousse de premiers soins, un local couvert et sécurisé pour les vélos, un équipement de nettoyage ainsi que des informations touristiques et des cartes du réseau.

« Le projet se base sur des concepts déjà existants comme "Bienvenue cycliste" au Québec, "Fietsvriendelijke logies" en Flandre et "Accueil vélo" en France, précise Stéphanie Villance. Nous l'avons simplement adapté pour les spécificités wallonnes. » Une grille de critères spécifiques à chaque établissement concerné (gîtes, chambres d'hôtes, hôtels, campings, restaurants, bistrotts de terroir, débit de boissons et organismes touristiques) a été établie.

De plus en plus de demandes d'autres partenaires

Présenté en mai 2012, le projet réunit aujourd'hui plus de cinquante opérateurs touristiques : gîtes, chambres d'hôtes et hôtels, campings, restaurants, bistrotts de terroir, ou Maisons de Tourisme. D'autres devraient le rejoindre : « Nous avons de plus en plus de demandes d'autres partenaires, et récemment, l'association Pays de Famenne a rejoint le projet avec son réseau cyclable de

350 kilomètres ». Un succès dû également à une communication efficace qui passe par une charte graphique, une présence sur les réseaux sociaux et dans la presse ou la participation à des salons spécialisés.

Aujourd'hui, le cycliste peut donc voyager en toute sérénité du Condroz à la Hesbaye. Le but des partenaires est également d'étendre « Bienvenue Vélo – Fiets Welkom » à l'ensemble de la Wallonie, « bien qu'il soit de plus en plus difficile de coordonner le projet », confie Stéphanie Villance qui évoque la nécessité de trouver un coordinateur régional. Un projet qui avance peu à peu, qui a encore pas mal de chemin à parcourir mais qui est déjà bien sur les rails !



En savoir plus

www.gitesdewallonie.be/idee-sejour/sejour-plus/bienvenue-velo

Tourisme et art / tourisme et convivialité



Sur de nombreux territoires ruraux wallons, le tourisme est souvent une dimension transversale que vient amplifier d'autres domaines comme la culture ou l'art. Il est des alliances prometteuses qui contribuent à améliorer, renforcer l'attractivité des territoires. Un des critères de réussite ? L'implication des habitants, véritables ambassadeurs de leur ruralité et dépositaires de la connaissance du terrain.

Projets citoyens à la croisée de l'art, de la ruralité et de la nature

Le visiteur semble apprécier avoir un contact direct avec les producteurs ou les artistes locaux, se laisser prendre la main par les habitants d'un village, les guides d'un jour, les personnes ressources, de découvrir des coins insolites et des savoir faire anciens.

Voici trois initiatives mêlant les citoyens d'une région, l'art et la nature. Trois exemples qui ajoutent une dimension artistique à la valorisation touristique d'une région. Des projets où le succès est au rendez-vous et qui ne demandent qu'à être « reproduits ». Ces initiatives répondent toutes à un besoin du public, mesuré ou ressenti, de nouvelles expériences en matière de tourisme rural.

Ces projets poursuivent, *in fine*, trois objectifs majeurs communs :

- mobiliser la population locale en milieu rural autour d'un projet artistique ;

- proposer un produit touristique innovant qui répond à un besoin du public ;
- mener une action de sensibilisation du cadre de vie rural en mettant à l'honneur des chemins, sentiers, vestiges, bâtiments et autres sites dans une démarche respectueuse de la nature.

Sentes d'art en Hesbaye brabançonne



Sentes est un projet de développement d'un réseau de promenades d'art contemporain le long des sentiers et chemins de l'est du Brabant wallon proposé par l'asbl Re-Affect, en collaboration avec le GAL Culturalité en Hesbaye brabançonne et le Centre Culturel régional.

Une Sente est une boucle balisée empruntant sentiers et chemins champêtres le long desquels sont implantées des œuvres d'art contemporain issues d'une sélection faite par un jury composé d'habitants de la

commune investis dans le projet et de professionnels de l'art contemporain.

« L'asbl Re-Affect se charge de lancer, via son réseau, un appel à projets auprès d'artistes de différents horizons, explique Marie Langhendries, coordinatrice du GAL. Le jury sélectionne les œuvres, ainsi que le chemin qui sera proposé aux touristes. Les artistes sont alors invités à venir réaliser leur œuvre sur place, aux endroits que le même comité a préalablement choisis. »

Les artistes sont accueillis par les habitants de la région. Leur séjour est l'occasion d'organiser une semaine de festivités durant laquelle se déroulent divers événements : conférences sur l'art contemporain, concerts, interventions des artistes dans les écoles... « En plus de celles proposées par des artistes extérieurs, plusieurs œuvres sont réalisées dans des écoles ou à l'occasion de plaines de vacances. »

Et quel est le bilan de cette opération ? « Le principal obstacle fut l'absence d'un réseau d'habitants, constate Marie. Mais la mobilisation a fonctionné. Tout comme la sensibilisation des uns et des autres aux différents aspects du projet. Si nous ne disposons pas de chiffres précis en termes de fréquentation, on peut sans problème dire que nous sommes dans le bon. »

Infos

- Sentier d'art à Ramillies : 6 œuvres réalisées *in situ* lors d'une résidence d'artistes entre le 20 et le 27 octobre 2012 - Parcours de 4,7 km.
- Sentier d'art à Incourt : la semaine de travail des artistes se déroulera du 29 septembre au 6 octobre 2013. Six œuvres seront réalisées par des artistes, ainsi que quelques œuvres collectives.

En savoir plus

www.culturalite.be

Murmures de Mai

L'asbl Vagabond'Art a développé, sur Gesves et Assesse, des circuits artistiques reliant des œuvres d'art créées depuis 2001 dans le cadre de la Fête de Mai.

« L'objectif de l'asbl est d'organiser un événement original qui permette la création d'œuvres d'art monumentales directement aux abords de sentiers ou chemins publics, explique Greta Debois, Présidente de l'asbl Vagabond'Art. Des œuvres d'art qui sortent de leur milieu habituel pour se retrouver en pleine nature, dans un milieu rural. » Comme dans le projet Sentes du Brabant wallon, les candidats sont sélectionnés sur base d'un appel à projets. Les artistes doivent créer une œuvre qui s'intègre parfaitement dans la nature, avec des matériaux naturels (bois, pierre...). « La sélection nous permet de découvrir des artistes venus du monde entier. Ceux-ci sont logés chez l'habitant et disposent d'une dizaine de jours pour réaliser leur œuvre. Une mécanique qui permet des rencontres entre artistes et habitants, où l'émotion est omniprésente. »

Au total, seize balades sont désormais proposées aux touristes. Des balades qui empruntent des chemins de terre, des petits sentiers et qui amènent les curieux à découvrir ou redécouvrir des sites remarquables de la région. Chaque balade fait l'objet d'un tracé spécifique et une carte générale reprend tous les circuits proposés. « Cette année, c'est l'entité de Mozet qui a fait l'objet d'un nouveau circuit. On peut y découvrir huit œuvres que l'on peut presque qualifier de biodégradables et qui sont disposées le long d'un parcours de 10,9 km. L'an prochain, ce sera le village de Strud, près d'Haltinne qui sera mis à l'honneur. Comme pour les autres parcours, nous organiserons une semaine de festivités, entre l'Ascension et la Pentecôte, soit du jeudi 29 mai au 8 juin 2014. Une semaine durant laquelle seront organisés des concerts, des expos, des conférences, des visites insolites. Bref, une semaine culturelle intensive où patrimoine, art et ruralité seront au cœur de toutes les attentions des habitants de la région et des touristes. »



Les bruits qui courent

Le GAL de l'Entre-Sambre-et-Meuse propose « Les bruits qui courent », un cycle de visites guidées insolites à la découverte d'un territoire, de son folklore, de son patrimoine et de la nature. Des visites organisées par thème, en compagnie de guides locaux qui mettent un point d'honneur à faire partager leur passion.

Au total, seize visites sont prévues et organisées autour de trois thèmes différents. L'opération est prise en charge par une équipe de sept guides qui invitent les visiteurs à une vingtaine de dates entre mars et septembre.

« Ce concept répond à une vraie demande et met l'accent sur la proximité entre le guide, les visiteurs et l'endroit à découvrir, explique Pierre-Louis Derbaudrenghien, chargé de mission « Tourisme Doux » (GAL Entre-

Sambre-et-Meuse). Une demande formulée par le public, mais surtout confirmée par les résultats d'une enquête menée par un bureau d'études spécialisé dans le secteur du tourisme. »

Les visites guidées se font donc sous la conduite éclairée et décalée d'une personne de terrain, d'un habitant qui accueille les curieux. Le nom de l'opération « Les bruits qui courent » est parfaitement en phase avec le concept : laisser à chaque guide la liberté d'apporter sa vision des choses, son approche personnelle. Les gens racontent et parlent. « C'est la rencontre qui est au cœur du concept. Les personnes qui acceptent de participer et donc d'accueillir les visiteurs deviennent nos ambassadeurs sur le terrain. Au début, nos guides ne parvenaient pas à adopter le ton décalé et restaient trop traditionnels. Nous les avons aidés en les encourageant à laisser libre cours à leur imagination. Nous avons également rédigé une charte pour que les différentes visites présentent une vraie cohérence. »

L'opération est un succès, avec une moyenne de 300 visiteurs par saison, dont les deux tiers sont extérieurs à la commune. « Nous profitons de la communication faite par la Maison du Tourisme de Charleroi qui distribue de l'information à l'occasion des foires et salons auxquels elle participe. »



Cellule d'Animation du Réseau wallon de Développement rural

Rue de Liège 83
4357 Limont (Belgique)
Tél./Fax: +32 19 54 60 51
Courriel: info@reseau-pwdr.be
Site web: www.reseau-pwdr.be

Notre équipe

Xavier Delmon: coordinateur de l'équipe, il a en charge les aspects de gestion quotidienne de la cellule. C'est également lui qui anime la Commission permanente.
Courriel: x.delmon@reseau-pwdr.be
Tél.: +32 495 77 93 96

Emilie Bievez: plaque-tournante de l'information entre les membres du Réseau et l'équipe de la CAR, elle est responsable de la gestion administrative et logistique.
Courriel: e.bievez@reseau-pwdr.be
Tél.: +32 19 54 60 51

Cécile Schalembourg: elle assure la coordination de la communication en coopération avec Cible Communication, et apporte un suivi aux GAL en matière de coopération.
Courriel: c.schalembourg@reseau-pwdr.be
Tél.: +32 475 93 63 61

Cécile Nusgens: chef de projet chez Cible Communication, gère la réalisation des supports de communication.
Courriel: cecile.nusgens@cible.be
Tél.: +32 4 387 87 03

Julien Vanderhaeghen: responsable du Centre de Ressources, de la mise à jour régulière du site web et des outils TIC, il apporte un soutien aux activités de communication.
Courriel: j.vanderhaeghen@reseau-pwdr.be
Tél.: +32 19 54 60 51

Daniel Burnotte, Benoît Delaite, Daniel Wathelet, Maud Davadan et Lorraine Guillaume: chargés de mission en charge de l'animation des groupes de travail thématiques.
Tél.: +32 19 54 60 51

Le numéro 18 de Ruralités est imprimé en 7500 exemplaires, distribués gratuitement au monde rural en Wallonie et en Europe.

Ont participé à la rédaction de ce numéro: Benoît Vignet, Benoît Delaite, Cécile Schalembourg, Christophe Servais
Editeur responsable: Daniel Burnotte

Avec le soutien de la



Wallonie

Fonds européen agricole pour le développement rural:
L'Europe investit dans les zones rurales.

