

De la cartopartie au géocaching

un jeu de piste original pour découvrir le patrimoine

Le Collectif des Garrigues, et sa volonté de faire découvrir le patrimoine local, exploiter et créer de nouveaux outils réutilisables par tous, faire du lien entre les différents usagers et acteurs du territoire, propose aujourd'hui une approche ludique du Pays de Sommières.

Contexte général

- Une carte libre et gratuite, OpenStreetMap, à compléter et corriger, à valoriser, mais comment et pourquoi ?
- Un patrimoine vernaculaire et historique, urbain et rural, à faire découvrir ou redécouvrir, comment y intégrer le numérique, avec quelle approche ?
- Comment inviter les populations à découvrir un patrimoine riche et typique de notre territoire de façon ludique et pédagogique, en utilisant les nouvelles technologies de l'information ?

Objectifs du projet

- Apprendre à utiliser le GPS de son smartphone / tablette numérique ou son GPS de randonnée pour se familiariser avec la cartographie numérique et participative : entrer des coordonnées GPS, se repérer dans l'espace en se géolocalisant, découvrir les règles du géocaching...
- Appréhender les enjeux de la cartographie participative par une approche ludique et familiale,
- Compléter, améliorer, questionner la carte OpenStreetMap du Pays de Sommières,
- Partager des connaissances sur le territoire dans une approche historique, géographique, pratique mais aussi sensible.

Description de la méthode

- **Transformer la cartopartie en un jeu de piste**
 - Lors d'une journée d'animation, former les participants à l'utilisation d'un GPS : qu'est ce que les coordonnées GPS ? A quoi elles peuvent servir ? Comment les utiliser avec mon smartphone, quelles applications permettent de se repérer et de naviguer dans l'espace ?
 - 5 énigmes, se rapportant à une thématique patrimoniale du territoire,

permettent aux publics de découvrir les coordonnées GPS des points où ils doivent se rendre. Un animateur peut les accompagner sur les différents points pour les familiariser à l'utilisation de ces outils.

- Pour guider les participants dans leur parcours, un livret présente chaque élément du patrimoine découvert, appelé "cache", et comporte des énigmes permettant de se rendre à la cache suivante.
- Sur chaque points GPS, des marqueurs sont posés in situ pour identifier les caches.
- A chaque cache, les découvreurs trouvent la réponse de l'énigme qui leur permettra de décoder les coordonnées GPS de la cache suivante. Ils trouvent également un mot mystère.
- Les 5 mots découverts à chaque cache permettent de faire une phrase. En retournant au stand d'accueil, la phrase complète permet de valider la découverte des 5 caches.

- **Questionnements sur la cartographie du territoire**

Une **grande carte du parcours effectué** est affichée sur le stand d'accueil (tirée d'OpenStreetMap).

Un **mémo** qui explique la cartographie participative est inclu dans le livret.

- Lors de la journée d'animation, l'objectif est d'avoir un échange interactif avec le public sur les représentations et sur les connaissances du territoire : souvenirs, informations à disposition ou manquantes... retranscrits avec des post-its collés sur la carte, des schémas et des dessins affichés, une mise à jour en direct de la carte OSM par les animateurs.
- Cet échange est l'occasion d'un questionnement sur la qualité des informations cartographiées, sur les usages de la carte et sur le pouvoir d'agir du citoyen avec les nouveaux outils technologiques.
- Interprétation sensible la carte : questionner les représentations de l'espace, de ses propres connaissances du territoire par un dessin ou une carte mentale.

- **Une approche interactive et ludique du patrimoine**

- En s'appuyant sur un sentier de découverte existant, ou en créant un nouveau sentier de découverte, le géocaching apporte une vision ludique du patrimoine.
- Chaque point d'intérêt patrimonial est matérialisé par une cache qu'il est possible de découvrir qu'à partir de ses coordonnées GPS, cryptées par une énigme.
- Le livret qui accompagne le sentier, permet une lecture pédagogique des différentes caches découvertes.
- L'utilisation des nouvelles technologies de l'information type smartphones ou tablettes numériques permettent également d'apporter de l'information sur le

patrimoine découvert via les outils de réalité augmentée (un QR code sur le lieu de la cache peut permettre d'afficher des vidéos, extraits sonores ou images).

Mise en oeuvre du projet

- Travail sur l'adaptation pour du géocaching d'un parcours ou sentier de découverte du patrimoine existant :
 - Le chemin des laines à Calvisson,
 - Des fontaines en moulins : entre Histoire et traditions à Calvisson,
 - De la carrière à la pierre sauvage, venez découvrir Junas,
 - La Garrigue Gourmande et le grand parcours de la Fourque du Porc à Congénies,
 - Les Merveilles de la garrigue du Bois des Lens à Combas,
 - Terre de Sommières.
- Ou travail sur la mise en place d'un nouveau parcours ou sentier de découverte du patrimoine par le géocaching.
 - ➔ Identifier une thématique à aborder pour créer un circuit cohérent :
 - Sommières et la problématique des inondations,
 - Les charbonnières et les fours à chaux au Bois des Lens,
 - Les arbres remarquables du Pays de Sommières...
 - ➔ Identifier les points d'intérêt patrimoniaux (caches) à faire découvrir,
 - ➔ Créer un fil rouge entre l'ensemble des points d'intérêt. En prévoir environ 5 pour un parcours d'1h à 1h30.
- Réalisation d'un support type PDF, pouvant être imprimable, sous forme d'un livret d'une 10^{aine} de pages expliquant le principe du jeu de piste, présentant les points d'intérêts à découvrir et les énigmes pour se rendre d'un point à l'autre.
- Organisation d'une journée d'animation avec un accompagnement le long du parcours ou sentier de découverte, une formation aux outils technologique et réflexion sur les méthodes.
- Travail sur l'installation d'un parcours permanent pouvant être réalisé en dehors de la journée d'animation. Le livret pouvant, par la suite, être téléchargeable sur internet ou en papier, disponible à l'office du tourisme.

Partenaires possibles

- Calade, par exemple dans le cadre des sentiers réalisés par le chantier d'insertion ou de sorties familles,
- Le Cart, dans le cadre d'animations scolaires pour des classes de découverte proposées autour de la cartographie participative,
- Le centre de loisirs la Saussinette, dans le cadre de sorties ludiques à la découverte du Pays de Sommières,
- Mise à jour, pour son approche sur le patrimoine sensible, qui a réalisé un parcours de découverte, par le géocaching, sur la presqu'île du Musée d'Art Antique à Arles.