LEARN-O-PARC · LEARN-O-CAMP · LEARN-O-CITY

PARC LUDIQUE D'ORIENTATION

LEARN-O PARC

Escape game orientation. Des parcours permanents, drôles, vivants, adaptés aussi aux parents.

Fiche technique complète : fonctionnement, atouts, contenu « clé en main » et **tous les tarifs**.

PARCS · CAMPINGS · VILLAGES · CENTRES-VILLES





ESCAPE GAME ORIENTATION

Une course d'orientation qui ne ressemble à aucune autre

Sous les appellations **LEARN-O-PARC**, **LEARN-O-CAMP** et **LEARN-O-CITY**, LEARN-O dévoile sa conception unique de la course d'orientation. Elle se veut **permanente, dynamique, vivante, rigolote, digitale, interactive, ouverte à tous.**

Fort de plus de 15 ans d'expérience et d'innovations dans le monde de la course d'orientation, LEARN-O propose la création de **parcours permanents d'orientation.**



L'IDÉE EST DE…

proposer une version allégée de LEARN-O en créant des parcours permanents de course d'orientation sous forme d'Escape Game sportifs géants.

Concept pédagogique Learn-O créé par Thierry Blondeau, déployé dans le Doubs par Learn-O-Biathlon.

PLUS DE 15 ANS
d'expérience en orientation

DE 3 À 77 ANS
tout le monde joue

150 JEUX
3 × 50 jeux par parc

+ DE 1 000
parcours différents possibles

VOTRE ESPACE DE JEU

Un parc, un camping, un village...

VOTRE ESPACE DE JEU

Le parcours permanent de course d'orientation est installé en extérieur, dans un parc, un camping, un village... Il n'y a **pas de limite en nombre de joueurs simultanés.**

L'éloignement maximal des deux balises extrêmes est de **500 m**. Il est cependant préférable que tout se trouve dans un **carré de 200 × 200 m.**

LE MATÉRIEL

Learn-O-Parc utilise du matériel **en bois, léger, petit, sans mécanisme, sans poteau béton** : les balises sont collées ou accrochées.



500 M
maximum entre deux balises

200 × 200 M
surface idéale

ILLIMITÉ
joueurs en même temps

BOIS
sans mécanisme ni béton

LES BALISES ET LA CARTE

LES BALISES

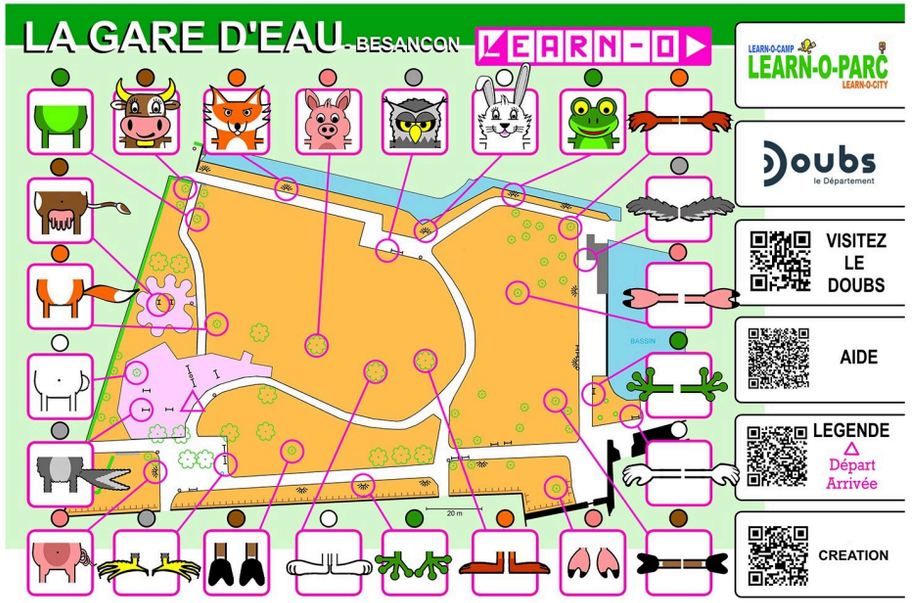
26, 52 ou 78 balises « postes » suivant les zones couvertes, plus :

- 1 balise **Départ** et 1 balise **Arrivée**
- 1 balise **JEU BONUS** : accès à 1 jeu bonus
- 1 balise **TroubadOr** : permet de sauvegarder son argent
- 1 balise **MAGIQUE** : donne plus d'argent si on la trouve
- 1 balise **AVIS** : pour laisser son avis
- 1 balise **RÈGLE DU JEU** : donne de l'aide

Il existe **50 JEUX BONUS** à ajouter au JEU CHRONO de base, soit 2 jeux en simultané.

LA CARTE

Créée pour vous, elle est **téléchargeable en ligne** et directement accessible à tous. Également disponible à l'**Office de tourisme** ou à la **Mairie**, et au départ dans une **boîte à cartes.**



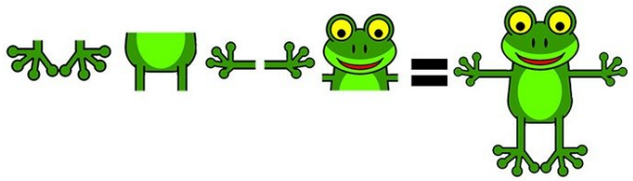


COMMENT ÇA MARCHE ?

Le jeu Chrono

1 jeu chrono + 1 jeu bonus par secteur, un téléphone connecté par joueur ou par famille : **pas d'application** à charger, uniquement un lecteur de QR code.

Le principe est de **« recomposer » des personnages** dont les parties figurent sur différentes balises.



- Quand on flashe un QR code, la partie correspondante apparaît sur le téléphone **(1)**.
- Exemple Jeu Bonus : chaque balise flashée montre une partie du tableau **(2)**.
- Exemple Jeu Bonus **TRUANDS** : enquête policière **(3)**.
- Exemple Jeu Bonus : classer les astres du système solaire **(4)**.





LES PASTILLES ET CARTES PHOTOS

Pour que les plus petits jouent aussi

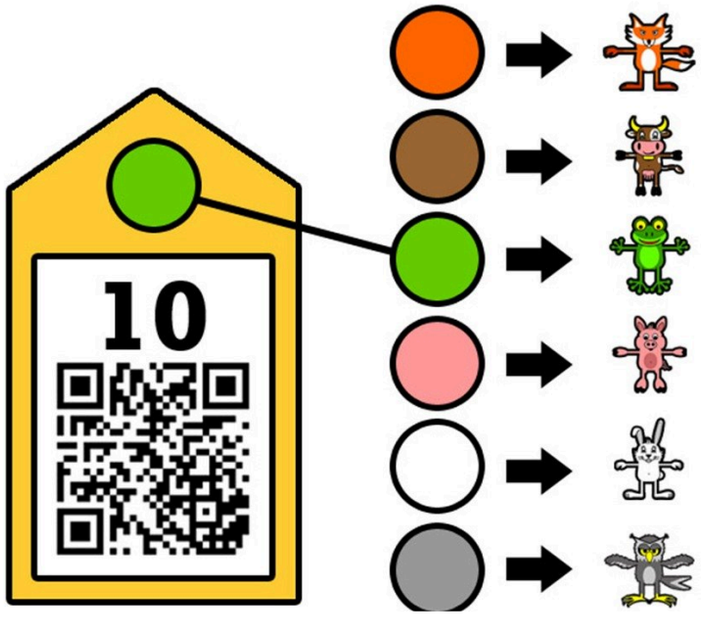
Pour le **JEU CHRONO**, les pastilles couleur servent à aider les plus petits.

La couleur de chaque pastille est fonction de la couleur de l'animal : **ainsi ils peuvent participer.**

Il existe également pour eux des **cartes photos adaptées.**

Renard orange, vache marron, grenouille verte, cochon rose, lapin blanc, hibou gris : on suit la couleur, on trouve l'animal.





LES TROUBADORS

Chaque réussite fait gagner !

L'enfant peut **dépenser ses TroubadOrs sur place** (dans le cadre d'événements, des petits cadeaux ou friandises peuvent être gagnés en échange) ou les **placer à la banque virtuelle.** Sinon, ils sont effacés et quittent son téléphone.

S'il effectue une mise à la banque (il flashe simplement la balise TroubadOr), il peut ainsi **les conserver plus longtemps.**

Les membres de l'**Office du Tourisme** ou de la **Mairie** peuvent voir les TroubadOrs mis en banque et les gérer.

1 · Gueu **2 · Servante** **5 · Saltimbanque** **10 · Enchanteur**
20 · Chevalier **50 · Reine**







LES ATOUTS DE LEARN-O PARC

01 VARIÉTÉ DES PARCOURS

3 × 50 = 150 jeux, et comme les jeux se composent de plusieurs parcours, on compte plus de 1 000 parcours différents possibles.

02 CHANGEMENT DES JEUX

Hebdomadaire, effectué par le prestataire à distance.

03 PERSONNAGES MIGNONS

Et rigolos, uniques et originaux, qui prennent la parole sur votre téléphone.

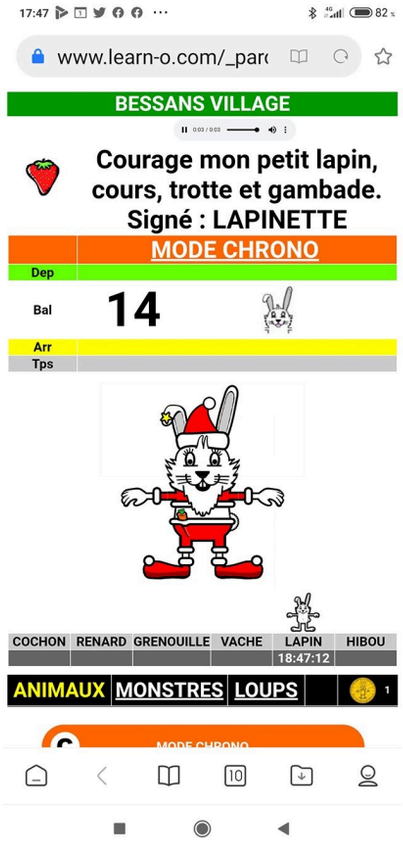
04 RÉUSSITE ET AUTONOMIE DÈS 3 ANS

Cartes photos ou pastilles de couleur dès le plus jeune âge : parcours accessibles à tous, de 3 à 77 ans.

05 LES PERSONNAGES CHANGENT

D'apparence selon le calendrier : Noël, Halloween...





LES ATOUTS, SUITE

06 VOTRE ESPACE DE COMMUNICATION

Il y a 4 endroits où votre image apparaîtra : 1. la carte de course d'orientation ; 2. le panneau de départ et d'arrivée sur l'espace de jeu ; 3. le flyer « Affiche » ; 4. le site internet (parc.learn-o.com) dédié avec VOTRE espace, où vous nous donnez vos informations et vos souhaits de communication.

07 LES DATAS (DONNÉES CHIFFRÉES)

Une sécurité et votre retour sur investissement en direct ! Travailler avec un outil informatique permet également de récolter des datas. La maintenance avec les datas permet de repérer une balise manquante ou défaillante. Nous pouvons également vous assurer un suivi en temps réel de la fréquentation de vos parcours.



EXEMPLE DE TABLEAU DE DONNÉES · SEMAINE 22/2020

Semaine année	Dép		Pieds 21	Corps 19	Bras 8	Tête 10		Pieds 11	Corps 23	Bras 20	Tête 5		Pieds 3	Corps 22	Bras 16	Tête 9		Pieds 13	Corps 18	Bras 12	Tête 2		Pieds 24	Corps 7	Bras 1	Tête 14		Pieds 6	Corps 15	Bras 17	Tête 4	Arr	clé	cab	Nb	Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
22/2020	2	0	5	2	2	2	0	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	1	2	1	1	5	2	3	3	0	0	0	0	3	1	0	0	36	0	0	0	0	0	39	0

NOUS SOMMES RÉACTIFS, VIGILANTS, VOS PARCOURS SONT VIVANTS !

ESCAPE GAME, CHASSE AU TRÉSOR

08 ESCAPE GAME, CHASSE AU TRÉSOR

Vous avez la possibilité de transformer votre course d'orientation en escape game ou en chasse au trésor, avec l'option Cryptex et d'autres options pour vos événements, en période de vacances scolaires ou autres. Avec plusieurs LEARN-O PARC dans votre ville, vous pouvez relier les jeux et lancer une chasse au trésor GÉANTE !

09 ENCOURAGER LA FRÉQUENTATION LOCALE

- Favoriser la rétention des visiteurs sur place
- Maintenir l'attractivité économique locale à l'issue du jeu
- Générer des retombées économiques immédiates pour les acteurs locaux
- Dynamiser le centre-ville via une activité ludique



POUR LE PRIX « CLÉ EN MAIN »

VOUS AVEZ...

- Un fond de carte de course d'orientation adapté
- 50 jeux par parcours
- L'installation des QR codes balises 3D
- L'application en ligne et une hotline
- Les fichiers numériques du flyer et du panneau d'entrée
- Une « boîte » à cartes et un panneau de départ
- Une page internet pour votre communication et le téléchargement des cartes via **www.parc.learn-o.com**
- Également fournis : tous les QR codes en double (secours) et 5 balises 3D (secours)

UNE MAINTENANCE ANNUELLE

Pour **500 € HT par an**, la maintenance comprend :

- Vérification de l'état des câbles sur poteaux ou arbres, des balises, de l'état général sur place ; réparation si besoin
- Hébergement du site internet et de l'application, évolution des jeux, consultation des DATAS
- Aide à la configuration, avec vous, du changement des jeux bonus et des événements



CHOIX DES PRESTATIONS

Parcours permanent Learn-O · tarifs en euros hors taxes (HT)

À retourner signé avec les éléments cochés.

PRESTATION PROPOSÉE « CLÉ EN MAIN »	TARIF HT
☐ **INSTALLATION LEARN-O-PARC** 26 balises + 1 jeu Chrono + 50 jeux Bonus	**3 500 €**
☐ **EXTENSION 2 JEUX CHRONO** 26 balises + 2e secteur + 50 jeux Bonus	**supplément 1 000 €**
☐ **EXTENSION 3 JEUX CHRONO** 26 balises + 3e secteur + 50 jeux Bonus	**supplément 500 €**
☐ **MAINTENANCE ANNUELLE OBLIGATOIRE** Contrat de maintenance annuelle renouvelable, valable 5 ans	**500 € / an**
☐ **JEUX BONUS** À activer suivant les saisons, les semaines, les événements	**Compris dans l'offre**
☐ **CHASSE AU TRÉSOR**	**Compris (hors trésor)**
☐ **ESCAPE GAME (CRYPTEX)**	**Compris (hors cryptex)**
☐ **DÉPLACEMENT HORS MAINTENANCE ANNUELLE** Pour changement ou réparation sur site	**150 €**

VOS COORDONNÉES

Collectivité _____

Personne référente _____

Date _____

TOTAL HT choisi _____

TVA 20 % en sus · TTC _____

SIGNATURE ET DATE DU REPRÉSENTANT DE LA COLLECTIVITÉ

Nom _____

Signature _____



COLLECTIVITÉS · OFFICES DE TOURISME · CAMPINGS

ET SI VOTRE PARC DEVENAIT UN TERRAIN DE JEU PERMANENT ?

Parlons de votre projet

Je conçois la carte, j'installe les balises, je fais vivre les jeux toute l'année. Dites-moi votre lieu et vos envies : je vous accompagne **de la carte au premier joueur.**

THIBAULT VILLERET

06 07 12 36 98

thibault@learn-o-biathlon.com

2 rue du Sabotier · 25620 L'Hôpital-du-Grosbois

SCANNEZ · PARC LUDIQUE D'ORIENTATION

WWW.LEARN-O-BIATHLON.COM

Concept pédagogique Learn-O créé par Thierry Blondeau, déployé dans le Doubs par Learn-O-Biathlon.