

Rallye & Quartier

LA MARCHE EXPLORATOIRE À LA DÉCOUVERTE DE L'HISTOIRE DE SON QUARTIER

PUBLIC

Public familial

THÉMATIQUES

Le patrimoine, l'histoire d'un quartier, l'écologie, la nature

OBJECTIFS

- ✓ Redécouverte de son quartier grâce à une activité ludique et culturelle
- ✓ Participation à une activité santé au travers d'une marche familiale

Sommaire

1, PRÉSENTATION GÉNÉRALE

2, CONTEXTE DE CRÉATION

3, OBJECTIFS

5, DÉROULEMENT DE L'ANIMATION

6, INFOS PRATIQUES

7, ALLER PLUS LOIN

8, CONTACTS



1. Présentation générale

Rallye & quartier est une **ACTIVITÉ FAMILIALE** s'inscrivant dans **UN PARCOURS PÉDESTRE**. Durant cette promenade, les participant·es auront ainsi le loisir de **REDÉCOUVRIR LEUR QUARTIER** sous forme d'un questionnaire ludique, faisant l'objet d'un concours, ponctué d'anecdotes sur leur région. À la fin du rallye, les marcheur·euses sont invités à partager **UN MOMENT PLUS FESTIF DE RENCONTRES** en attendant la remise des lots après correction des questionnaires.



2. Contexte de création

Le rallye des Cortils a pour objectif de se greffer à une activité déjà existante, une fête locale jadis liée aux retours des prisonniers des camps de la guerre 40-45. Chaque année, en septembre, il y a des animations dans le quartier en mémoire de ces festivités. Néanmoins, celles-ci se sont réduites d'années en années d'où l'initiative du Foyer culturel de Jupille Wandre pour donner l'opportunité aux habitant·es de redécouvrir leur quartier sous forme d'un rallye pédestre pour petits et grands.

Ce dispositif connaît un franc succès depuis deux ans, notamment parce qu'il favorise le jeu grâce à un questionnaire sur la région (lots à la clé). De plus, les participant·es goûtent à un moment de partage autour d'une petite collation en fin de parcours. Cette animation allie convivialité et ludique tout en apprenant aux habitant des anecdotes et faits sur leur quartier.

Enjeux de citoyenneté mondiale



3. Objectifs

GÉNÉRAUX

- ✓ Redécouverte de son quartier grâce à une activité ludique et culturelle;
- ✓ Participation à une activité santé au travers d'une marche familiale;

SPÉCIFIQUES

- ✓ Développer une pensée positive de son quartier par la réalisation d'un parcours pédestre à l'aide d'une carte géographique;
- ✓ S'ouvrir au monde par le biais de l'apprentissage de l'histoire et la découverte du patrimoine de sa région au travers d'une activité culturelle, collective et familiale;
- ✓ Offrir un espace de rencontre et de paroles aux participant·es et habitant·es du quartier;

PÉDAGOGIQUES

- ✓ Apprendre à suivre un parcours avec une carte géographique;
- ✓ Apprendre l'histoire de son quartier ;
- ✓ Appréhender son environnement;



4. Infos pratiques

1 DURÉE

Le parcours dure 1h-1h30. L'animateur/trice doit y ajouter les temps d'accueil et le protocole de départ (tous à une heure identique - départs en différés) et d'arrivée (remise de prix - goûter - moment de rencontre).

2 PUBLIC

Ce dispositif s'intéresse principalement à un public familiale mais il est ouvert à tout public.

3 MATÉRIEL

Matériel de bureau (feutres, post-it, ficelle), plusieurs plans du parcours (un plan/groupe), plusieurs exemplaires du questionnaire, divers lots (récompenses), catering, un espace d'accueil.

4 COÛT

Entre 100 et 150 euros. Ce coût peut être réduit par la présence, ou non, de lots et de leurs qualités.

5. Déroulement de l'animation

ETAPE 1 : SE DOCUMENTER

S'essayer à la marche et préparation du questionnaire

La préparation de ce dispositif demande deux recherches en amont : la création d'un questionnaire et la préparation d'un parcours pédestre. Le parcours doit être réfléchi de manière à convenir à un public varié : des personnes âgées, des enfants en bas âge, etc. Le repérage de celui-ci est primordial pour se rendre compte de la réalité et des potentiels difficultés du parcours. Le questionnaire, quant à lui, doit être adapté à petits et grands avec des questions malicieuses pour



CONSEIL

- (1) inclure les nouvelles technologies et les réseaux sociaux peut pallier à la tentation de tricher grâce à internet
- (2) faire une boucle en forme de 8 pour permettre deux niveaux de difficulté/durée au parcours.



éviter aux participant·es de retrouver les réponses trop vite sur internet. De plus, l'animateur·trice doit créer ce questionnaire avec pour visée l'apprentissage de nouvelles connaissances, histoires et anecdotes sur le quartier.



INSPIRATION

cf. Annexe 1

ETAPE 2 : GUIDER

Aiguiller les équipes à travers le rallye

L'animateur·trice est chargé d'envoyer les participant·es sur le parcours en leur expliquant le fonctionnement du rallye. Il·elle se tient près pour répondre aux questions des participant·es et de leur apporter de l'aide si nécessaire.



DURÉE

1h-1h30



CONSEIL

Organiser des départs différents sur une petite fourchette temporelle pour éviter un trop grand flux de participants sur le début du parcours.

ETAPE 3 : PARTAGER DES POINTS DE VUE

Faire des rencontres et partager un moment convivial

À la fin du parcours, l'animateur·trice accueille les participant·es en les invitant à partager un moment de rencontre autour d'une collation en attendant la remise des prix. Il·elle procède au dépouillement des questionnaires et identifie les gagnant·es avant de leur remettre leurs lots.



CONSEIL

La présence de lots et de concours n'est pas obligatoire



6. Aller plus loin





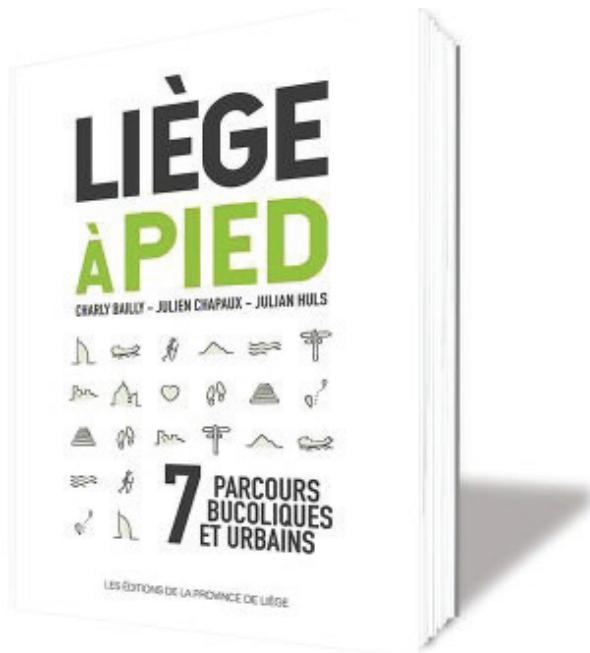
7. Bibliographie

ANNEXE

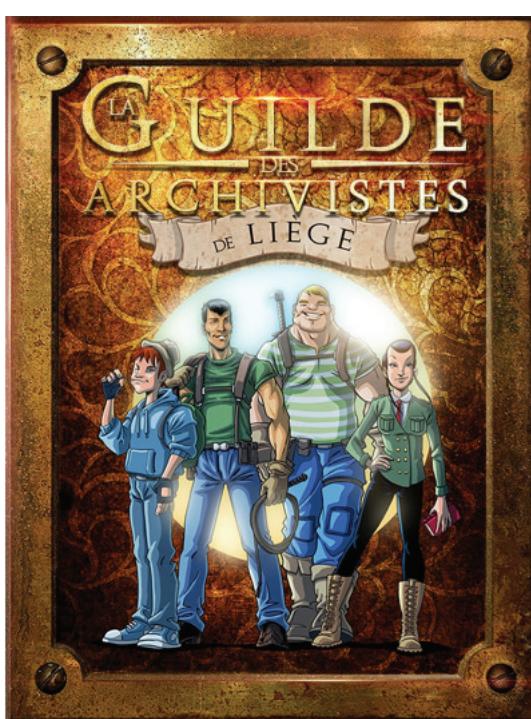
Annexe 1

Découvrez Liège autrement! Ce guide, réalisé par 3 Liégeois passionnés et passionnés, vous fera découvrir la Cité ardente autrement, à travers 7 parcours originaux et bucoliques, voire insolites

D'une rive à l'autre, d'Amercoeur à Cointe, du Thier-à-Liège à Angleur en passant par Outremeuse... Soit près de 70 kilomètres de balades à pied à faire en famille, entre amis, en toutes saisons...



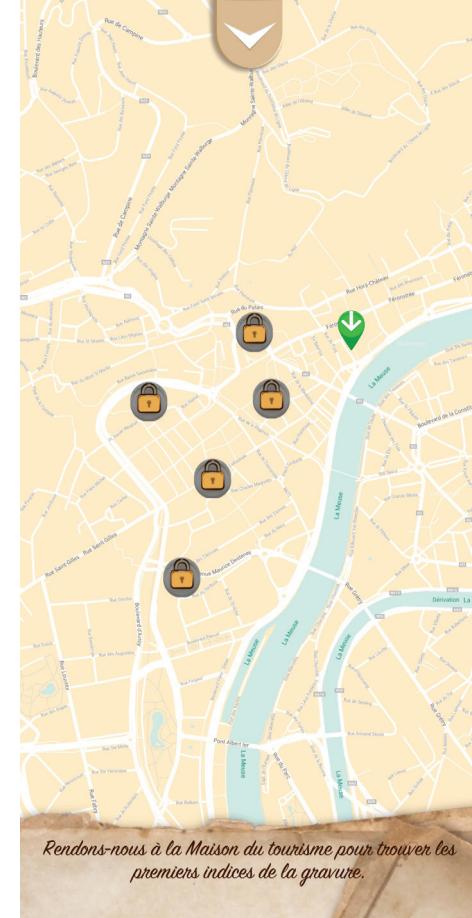
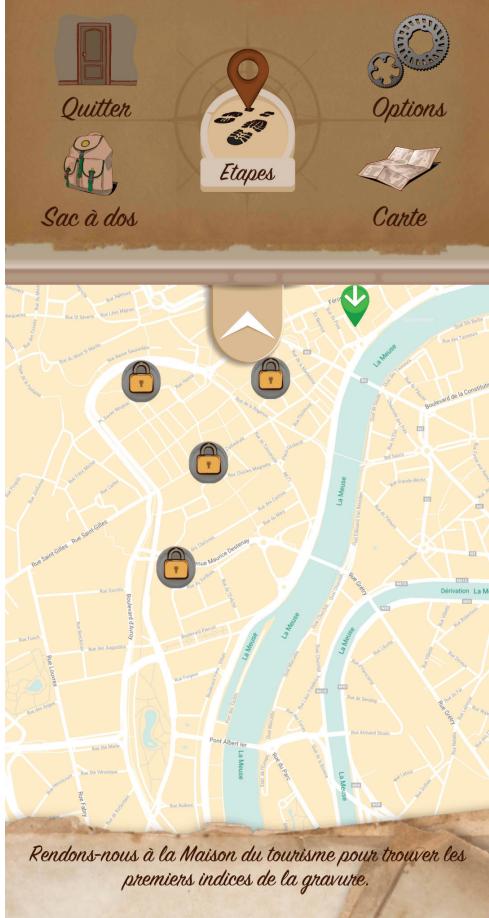
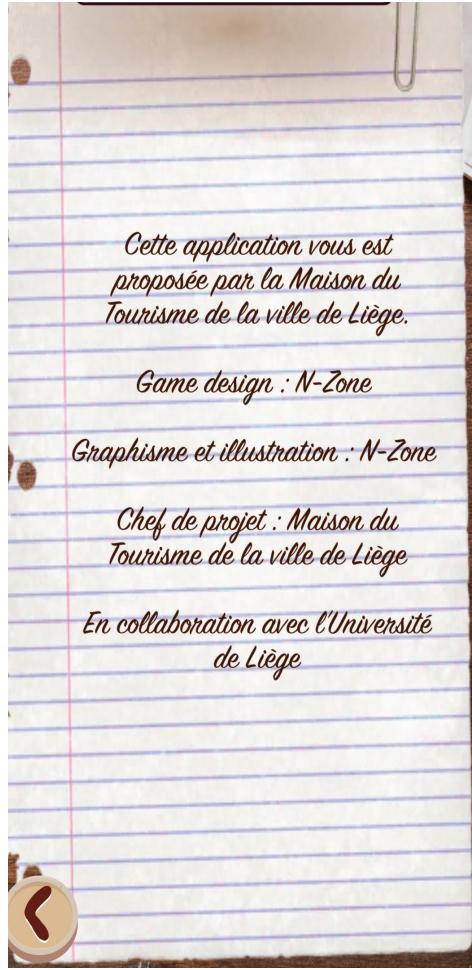
Charly Bailly, 7 parcours bucoliques et urbains



Aventures Liège, Application
<https://www.liege.be/fr/vie-communale/services-communaux/tourisme/actualites/application-aventures-liege>

Tout en s'amusant, cette application numérique pour petits et grands permet d'apprendre quelques mystères de la cité ardente et de son cœur historique.

Puzzle, déduction, jeu des 7 erreurs, observations sur le terrain...de nombreuses animations ont été pensées au service de deux intrigues, La Canne d'or et l'Anneau de Saint-Lambert.





INSTITUTION

Foyer culturel de Jupille-Wandre

PERSONNE DE CONTACT

info@jupiculture.be