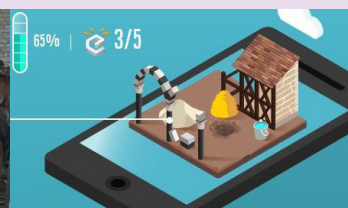
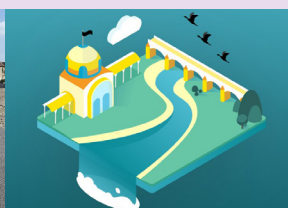
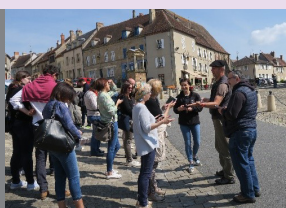


# PÉPIT > OUTIL DE SENSIBILISATION AU PATRIMOINE PAR LE GÉOCACHING

1<sup>ère</sup> rencontre du forum itinérant LEADER AURA 2019-2020 dans l'Allier (03)

THÈME	LOCALISATION	BÉNÉFICIAIRE	DÉBUT DU PROJET	PORTEUR
Tourisme Patrimoine Environnement Numérique	Souvigny	Privé reconnu organisme qualifié de droit public (OQDP)	2016	CAUE - Allier



Les groupes d'action locale (GAL) LEADER Territoire Bourbon Pays de Moulins - Auvergne et Pays Vichy-Auvergne ont accompagné ce projet.

PÉPIT est un outil numérique de sensibilisation du jeune public et du grand public au patrimoine basé sur le principe du géocaching (chasse au trésor à l'aide de coordonnées GPS), se jouant grâce à une application mobile. Ce jeu pédagogique propose des balades à énigmes incitant à découvrir le patrimoine à travers un univers scénarisé.

## Contexte

Les Conseils d'Architecture, d'Urbanisme et de l'Environnement (CAUE) ont pour vocation de promouvoir et de défendre la qualité du cadre de vie à travers quatre missions : informer, former, conseiller et sensibiliser. Dans ce cadre, le CAUE de l'Allier a développé PÉPIT, un outil ludique et pédagogique pour sensibiliser au patrimoine, à l'espace bâti et naturel et au territoire du Bourbonnais.

## Objectifs

- Mettre en place un outil de médiation qui fasse connaître, soit ludique et dynamique et mette en réseau acteurs et lieux.
- Sensibiliser aux savoir-faire locaux, à l'histoire du patrimoine, aux différents modes constructifs, pour s'approprier une culture et une connaissance qui façonneront les futurs maîtres d'ouvrage.
- Faire pratiquer le patrimoine, y entrer, l'observer, l'inscrire dans une réalité locale historique et économique.

## Résultats

Cet outil contribue :

- À une meilleure appropriation des richesses patrimoniales par les locaux et touristes.
- Au renforcement de la lisibilité du territoire à une plus grande échelle grâce au maillage et à l'animation territoriale.
- À faire connaître l'entité CAUE et ses missions au grand public mais aussi aux collectivités.
- À une consolidation de l'offre culturelle et touristique.
- À l'augmentation de son attractivité et des retombées économiques.

Quelques chiffres :

- Saison 1 (mai 2018 à février 2019) : 18 parcours, 2 829 équipes inscrites, 4 120 téléchargements de l'application, 31% de joueurs originaires d'autres départements.
- Saison 2 : (démarrage mai 2019) neuf nouveaux parcours, deux nouvelles thématiques, des améliorations de l'application pour la montée en puissance du jeu.



## Retour sur le Forum itinérant LEADER AURA 2019-2020

Cap Rural organise de mai 2019 à juillet 2020 un tour des départements d'Auvergne-Rhône-Alpes pour mettre en valeur 12 projets LEADER. Chaque mois, un projet à découvrir sur place en présence du porteur de projet et de l'équipe LEADER qui l'a accompagné.

Au cours de chaque rencontre, les participants sont invités à réfléchir sur la plus-value du projet ou de l'action en termes de développement local et sur les apports de LEADER.

## Rôle de LEADER

Entre 2016 et 2018 : les deux GAL ont financé la création et le développement de l'outil de sensibilisation, la rédaction d'un dossier pédagogique, la communication, des frais de personnel ainsi qu'un poste d'animation.

À terme, est prévu le développement de partenariats privés (entreprises en lien avec le patrimoine, la construction, l'environnement) pour pérenniser l'outil.

## Financement LEADER

GAL Territoire Bourbon Pays de Moulins - Auvergne : 100 000€ sur un total de 128 171€ en 2016-2017 et 25 891€ sur un total de 35 467€ en 2017-2018

GAL Pays Vichy-Auvergne : 50 407€ sur un total de 69 798€ en 2017-2018

# 28 acteurs du développement local en AURA ont découvert l'un des parcours du projet PÉPIT : « Urbi, étourdi », sur les traces du patrimoine religieux de la commune de Souvigny

PROPOS RECUEILLIS LE 22 MAI 2019

## Quels sont les apports du projet sur le développement local ?

### Valorisation du territoire

« Véhiculer une image dynamique de l'Allier »

### Reproductibilité et diffusion

« Diffusion vers d'autres territoires envisageable »  
« L'outil peut aussi être utilisé par les acteurs associatifs »

### Valorisation des ressources

« Venir dans un lieu pour découvrir son patrimoine »  
« Sensibiliser des jeunes au patrimoine »  
« Développement du tourisme »  
« Mettre en avant de nombreuses initiatives »  
« Connaissance du territoire et de ses pépites (patrimoine bâti ou naturel) »

### Impacts économiques et création d'activités

« Afflux touristique dans les commerces à proximité »  
« Aspect financier non négligeable »  
« Création et maintien d'emplois locaux »  
« Amener du public sur le territoire »  
« Apport économique pour les communes, les chambres d'hôtes »  
« Découvrir le patrimoine local de façon ludique : apports touristiques et culturels »  
« Dynamique touristique départementale »  
« Ce projet permet de faire découvrir un village ou une ville et donc d'amener des touristes qui font vivre les communes »  
« Restauration, hébergement, commerces locaux »

### Attrait et mobilisation...

#### ... des habitants et des touristes

« Pour les habitants, porter un autre regard sur leur patrimoine local et le valoriser »  
« Faire découvrir à un public familial des lieux patrimoniaux »  
« Une appropriation des richesses du territoire par les habitants »  
« Faire découvrir des lieux, des paysages »

#### ... mais aussi des autres acteurs locaux

« Créer du lien entre acteurs locaux »  
« Créer du lien entre acteurs du territoire, joueurs, familles »  
« Partenariat, coopération avec les acteurs locaux pour définir le contenu »  
« Les communes équipées sont des ambassadrices »  
« Création d'une communauté »  
« Interconnaissance des acteurs (patrimoine/tourisme, public/privé) »  
« Créer des liens »

### Quelques points de méthode

#### Pédagogie

« Outil pédagogique pour les écoles et les centres de loisirs »  
« Gratuit et accessible »  
« Capter un public familial »  
« Approche importante auprès du jeune public qui visualise des termes techniques »

#### Un pas de côté

« Attirer l'œil sur des détails : sortir des sentiers battus »  
« Découverte du patrimoine par des détails, des anecdotes »  
« Découverte ludique : un jeu ! »

#### Points de vigilance

« Coût pour développer et assurer la pérennité du projet »  
« Appropriation nécessaire par les élus des communes ambassadrices »

## Quelle est ici la plus-value LEADER ?

« Ingénierie d'accompagnement pour définir et construire le projet et faire les dossiers de subvention »  
« Expérimentation et innovation : un principe au cœur de LEADER »  
« Création d'emploi. Mais attention, quel relais de financements après LEADER ? »  
« Communication entre les membres des comités de programmation : rayonnement sur le territoire »  
« Sans LEADER, le projet n'aurait pas été créé »  
« S'engager dans un projet LEADER une première fois permet de mieux comprendre comment cela fonctionne et d'en tirer des enseignements : facilite d'éventuelles autres demandes de subvention LEADER »

### Quelques points d'attention pour la réussite de ce projet

« Avoir de la rigueur »  
« Avoir de bons rapports avec ses partenaires financiers (banques...) »

#### POUR EN SAVOIR +

#### CAUE 03

12 cours Anatole France, 03000 Moulins  
04 70 20 11 00 • contact@caue03.fr • pepit03.fr • caue03.com