

Visiter | Se balader | S'amuser | Découvrir



*« La logique vous conduira d'un point A à un point B.  
L'imagination et l'audace vous conduiront où vous le désirez. »*  
Albert Einstein

**Randoland vous emmène là où vous voulez aller !**

# RANDOLAND, PRÉSENTATION GÉNÉRALE

La société **Randoland** a été créée en fin d'année 2010.

Tous les produits Randoland présentent les mêmes spécificités : **partir à la découverte d'un site avec un objectif**, celui de répondre à une **énigme de départ** en lien avec l'histoire ou la culture du lieu !

Les produits Randoland incitent le joueur à **aller de l'avant à la recherche d'indices** tout au long du parcours qui lui feront **découvrir le patrimoine** du site.

Depuis 2010, Randoland a développé sa clientèle de professionnels du tourisme. **Plus de 200 offices de tourisme** et plusieurs **importantes structures d'accueil de vacances** ont déjà fait appel à nos services.

Près de **90 % d'entre eux ont renouvelé des commandes** pour d'autres sites dans les années qui ont suivi la mise en place de nos produits.



# NOS PRODUITS / NOS CONCEPTS

## FICHES RANDOLAND

Abordables dès l'âge de 4/6 ans et adaptées à trois niveaux, les fiches Randoland proposent aux enfants, tout au long de la balade, une grande variété de situations ludiques.



## ENQUÊTE-GAME

Sur le principe d'un escape-game en extérieur, équipés de la mallette de l'enquêteur, les joueurs découvrent un territoire en totale autonomie.

Le but : résoudre une enquête ou une mission en utilisant un livret, la mallette et le matériel qu'elle contient.



## LIVRET D'EXPLORATION

Des énigmes, des défis, du plaisir et des souvenirs... Des éclats de rire pour toute la famille !

Ce livret destiné aux familles permet une visite insolite tout en observant le patrimoine. Il incite l'enfant et tous les membres de la famille à passer à l'action en relevant plein de défis !



## SUR MESURE

Randoland répond à toute demande spécifique liée à la découverte : panneaux d'interprétation ludiques, balades à énigmes, livret-jeu de sensibilisation à l'environnement, jeux d'enquêtes pour inciter les joueurs à découvrir une véloroute (ou tout autre site), enquête-game gourmand pour un restaurant, animation ludique pour un camp d'été de basketball...

# POINTS FORTS ET DIFFÉRENCES



## Innovation

dans le concept et sa réalisation.



## Adaptation

au site, à la structure et au public cible.



## Expérience

de plus de 12 ans dans la rédaction de scénarios, jeux et énigmes.



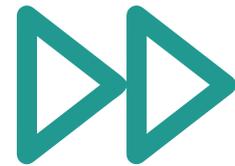
## Créativité

de nos produits ludiques dont les scénarios sont basés sur l'histoire locale, ses personnages historiques ou ses légendes.



## Maquette

Une expérience de plus de 30 ans dans la mise en page nous permet de maîtriser toutes les étapes de la chaîne graphique.



## Efficacité

Un mode opératoire clair et bien huilé qui permet une rapidité d'action et donc un coût réduit.



## Réussite

Les avis et les notes des utilisateurs le prouvent : 4.3/5 sur près de 5 000 activités notées.



## Pas d'aménagement

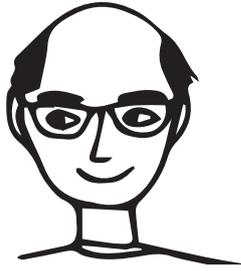
Les indices sont pris sur le patrimoine ce qui permet aux produits d'être utilisés pendant de longues années.



## Famille

Une entreprise familiale, par et pour les familles.

# NOTRE ÉQUIPE



**Patrice**

## Fondateur

Patrice, amateur de jeux de stratégie, gère et anime la société Randoland qu'il a créée en 2010. Lui, comme ses enfants Florence et Thibault, effectue les repérages sur le terrain.



**Florence**

## Maquettiste

Florence a rejoint Randoland en 2017. Après une expérience réussie dans l'art culinaire, Florence a suivi une formation de graphiste. C'est elle qui élabore les maquettes.



**Thibault**

## Technique

Après avoir boursingué autour du monde, à la fin de ses études dans les énergies renouvelables, Thibault a bifurqué pour s'occuper de la partie technique Enquête Game.



**Valentine**

Après des expériences en office de tourisme, Valentine a rejoint l'équipe de Randoland en 2021. Elle navigue dans toute la partie nord-est de la France pour créer de nouveaux parcours de jeu.

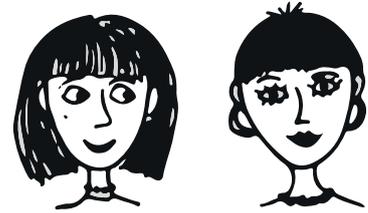


**Pauline & Samuel**

## Rédaction

Pauline, correctrice de métier, accompagne la société depuis 2013. Elle rédige les énigmes, effectue la mise en page et utilise ses talents orthographiques et typographiques dans le contrôle des épreuves.

Féru de jeux de rôle, agrégé de lettres modernes, Samuel intervient dans la rédaction des scénarios.



**Armelle et Mathilde**

## Illustratrices

Armelle participe à l'aventure depuis sa création puisqu'elle a créé le logo Randoland et de très nombreuses illustrations pour les fiches Randoland. Mathilde réalise des illustrations spécifiques. Elle a réalisé les illustrations de certains Enquête-Games ainsi que les personnages pour les livrets-jeux de la Via Fluvia et de l'Agence de l'Eau Rhin-Meuse.



**Dorsaf & J.-A.**

## Apprentis

Visiter | Se balader | S'amuser | Découvrir



FICHES RANDOLAND



# CONCEPT

ENTRE LA CHASSE AU TRÉSOR ET LE JEU DE PISTE,  
POUR QUE BALADES ET RANDONNÉES AVEC LES ENFANTS  
RIMENT AVEC PLAISIR ET DÉCOUVERTE !



## UN CONCEPT INNOVANT EN TOTALE AUTONOMIE

Les fiches Randoland incitent le joueur à aller de l'avant à la **recherche d'indices** tout au long du parcours. Ceux-ci sont collectés sur des **éléments du patrimoine** historique, architectural ou naturel (une inscription, une date sur une croix, la présence d'un arbre centenaire...).

**Aucune installation nécessaire**, pas d'entretien à prévoir, une utilisation en **totale autonomie** pour les familles, un circuit **accessible toute l'année** !



## IDÉAL POUR LES FAMILLES

Abordables **dès l'âge de 4/6 ans** et adaptées à trois niveaux, les fiches Randoland proposent aux enfants une grande variété de **situations ludiques** :

- Pour les **apprentis lecteurs ou non-lecteurs**, la recherche des indices leur permettra, entre autres, de développer leur sens de l'observation.
- Pour **les 7/9 ans**, la balade met en valeur la faune, la flore et les sites remarquables du territoire visité en mobilisant l'ensemble de leurs connaissances.
- Pour **les plus grands**, la résolution des énigmes les amènera à développer leurs facultés d'analyse et de déduction tout en découvrant le patrimoine historique, architectural ou naturel...

Un **road-book** comportant toutes les informations pratiques est destiné aux **parents** afin d'accompagner les fiches enfants.

# CONCEPT



## UN PARCOURS DE HUIT À DIX ÉTAPES

Pour un parcours adapté à un **large public** (joueurs invétérés ou non-joueurs), notre expérience nous a prouvé que **huit à dix points indices** sont suffisants. Les capacités de concentration de l'enfant sont limitées dans le temps, inutile de le mettre en difficulté, **donnons-lui envie de recommencer !**



## UNE EXPÉRIENCE RÉUSSIE

Plus de **25 ans d'expérience** dans le domaine de l'édition scolaire (Hachette, Hatier, Nathan) ont été un atout majeur dans l'élaboration du concept Randoland.

Ce sont **près de 1 000 circuits** qui ont été réalisés en partenariat avec plus de très nombreux **offices de tourisme** et **structures de vacances** (VVF Villages...) en France, en Suisse et en Italie.



## DES FICHES CIRCUITS DISPONIBLES 24H/24

Vous êtes libre de proposer les fiches **soit gratuitement, soit à la vente** dans vos locaux. Vous pouvez également les mettre en **téléchargement** sur votre site internet.

Pour offrir une visibilité supplémentaire à votre territoire et lui permettre de **bénéficier du réseau Randoland**, les fiches sont également **disponibles à la vente sur le site randoland.fr** (200 visites par jour en moyenne sur l'année).



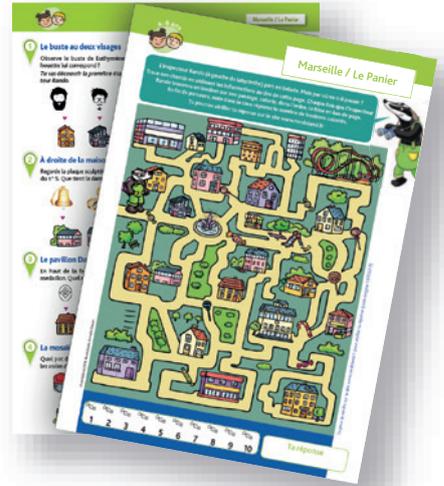
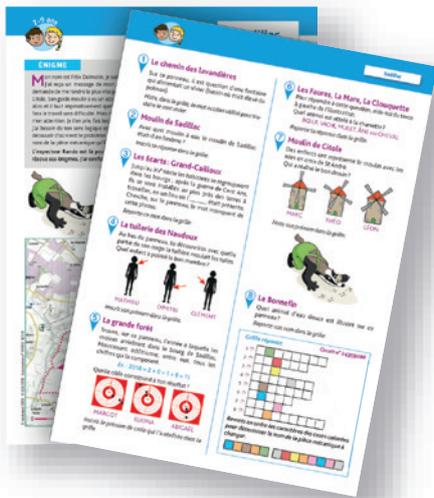
## UN COÛT RÉDUIT

La prestation de Randoland comprend le **repérage sur le terrain**, la **rédaction et mise en page** des 4 fiches, la **fourniture du fichier PDF** et la **mise en ligne sur le site randoland.fr**.

Un tarif dégressif est proposé à partir de 4 circuits réalisés dans un même secteur géographique.

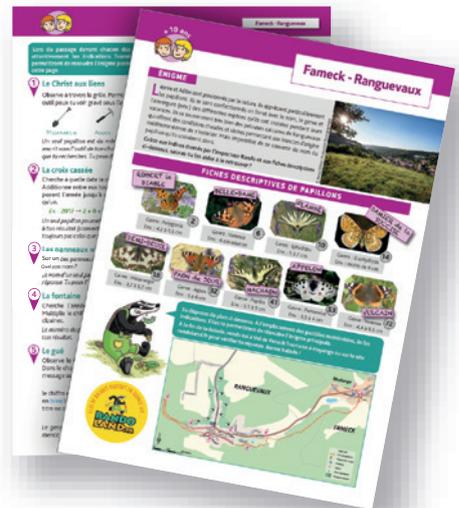
1 CIRCUIT = 4 FICHES

NON-LECTEUR / APPRENTI LECTEUR



7/9 ANS

POUR LES PLUS GRANDS



POUR LES PARENTS

# COMMENT ÇA SE PASSE ?

## RANDOLAND

## LE CLIENT



**PRISE de RENDEZ-VOUS**

**PRÉPARER UN TRACÉ DU PARCOURS (2 à 6 km)**

**ET RASSEMBLER :**

- De courtes informations sur le site de la balade pour la rédaction des énigmes
- 3 ou 4 photos de présentation
- Les logos nécessaires

**REPÉRAGE SUR LE TERRAIN**

Seul ou accompagné par un représentant du client.



**RÉDACTIONS DES FICHES**

**1 MOIS DE DÉLAI**



**ENVOI des FICHES pour test et relecture**



**TEST, RELECTURE, CORRECTIONS**

**RETOUR DES 1<sup>RES</sup> ÉPREUVES ANNOTÉES**



**CORRECTIONS**

**1 SEMAINE**



**ENVOI pour BAT**

SI IMPRESSIONS PAR NOS SOINS



**VÉRIFICATIONS**

**ACCORD POUR BAT**

**ENVOI des FICHIERS PDF DÉFINITIFS  
LANCEMENT DES IMPRESSIONS**



**2 SEMAINES DE DÉLAI**

**RÉCEPTION des IMPRESSIONS**

Défis

Énigmes

Plaisirs

Souvenirs



LIVRET D'EXPLORATION



# CONCEPT

DES ÉNIGMES, DES DÉFIS, DU PLAISIR ...  
DES SOUVENIRS POUR TOUTE LA FAMILLE !



## UNE MISSION

Les joueurs doivent découvrir l'identité du Grand maître et relever les défis des dragons pour accéder au statut de chevalier, de ninja ou de grand druide !

À chaque étape des personnages (lutins, figures du monde médiéval ou ninjas) guident les joueurs dans leur enquête et proposent des **énigmes** à chaque point indices. Ces énigmes ne peuvent être résolues qu'en étant sur le terrain. Elles font appel à de la **logique**, de la **réflexion** et au **sens de l'observation**. Impossible d'y répondre sans avoir observé le patrimoine (architectural, naturel, historique, etc.) du site.



## DES DÉFIS

Pour prouver leurs motivations les joueurs devront également, à chaque point indice, relever le **défi** d'un dragon. Ces derniers peuvent être extrêmement variés (faire un selfie devant une statue en se tenant dans la même position qu'elle, demander le prénom à au moins deux personnes croisées dans un parc, trouver le plus de mots possible commençant par la même lettre que celle gravée sur le linteau d'une porte, etc....).

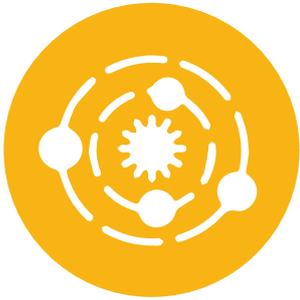
Ces défis demandent à l'enfant de **passer à l'action** en incarnant un rôle. Toute la famille est invitée à participer et à soutenir son héros. Rien de tel pour créer de beaux **souvenirs** à tous les membres de la famille.



## AUCUNE INSTALLATION SUR LE TERRAIN

**Aucune installation nécessaire**, pas d'entretien à prévoir, une utilisation en **totale autonomie** pour les familles, un circuit **accessible toute l'année** !

# CONCEPT



## TROIS UNIVERS DIFFÉRENTS

Pour s'adapter à l'ambiance des lieux à explorer, les livrets sont proposés avec des séries d'illustrations différentes, correspondant à **trois univers fantastiques** différents : challenge médiéval, parcours ninja ou balade au pays des lutins.

Les **illustrations à l'aquarelle** permettent d'apporter une touche originale et féerique pour immerger les joueurs dans l'histoire.



## SUR MESURE

### • Avec ou sans carnet route

Le carnet de route peut être remplacé par un **plan** sur lequel est clairement indiqué l'emplacement des points indices où se rendre pour répondre aux énigmes.

Dans ce cas il n'y a ni ordre de passage ni indication sur la route à suivre. Les joueurs empruntent le chemin de leur choix. Plusieurs équipes de joueurs peuvent ainsi partir en même temps. Elles commencent l'enquête de n'importe quel point indiqué sur le plan.

Vous pouvez vous servir du livret d'exploration comme **base d'animation pour de nombreux évènements**.

### • Avec ou sans pages d'informations

Nous nous adaptons à votre demande. Nous pouvons intégrer autant de pages que vous voulez contenant des informations d'ordre historiques, culturelles, pratiques...



Réflexion | Cohésion | Manipulation | Mallette



# Enquête Game



# CONCEPT

OBSERVER, VISITER, RÉFLÉCHIR, DÉMÊLER UNE INTRIGUE ET SAUVER LE MONDE... TOUT S'ENCHEVÊTRE POUR LE PLUS GRAND PLAISIR DES TOURISTES ET DES LOCAUX.



## UN CONCEPT MODERNE, PROCHE DES ESCAPE-GAMES

Équipés de la **mallette de l'enquêteur**, les participants découvrent un territoire en totale autonomie. Ils doivent résoudre une **enquête** (ou un certain nombre de missions) en utilisant un livret, la valise et le matériel qu'elle contient (lampe UV, pièces à conviction, encres invisibles, messages codés, parfums, ouverture à code, boîte mystère, boussole, longue-vue, scytale...).

Pour **évoluer dans le scénario** et découvrir la route à suivre, les participants doivent **observer** le patrimoine historique, architectural ou naturel. Ils déduisent alors des **codes** ou décryptent des **énigmes**, en s'immergeant dans un **univers imaginaire** sous forme d'enquête où la **coopération** entre les joueurs est mise en valeur.

**Aucune installation nécessaire, pas d'entretien à prévoir, autonomie complète et accessible toute l'année!**



## UNE CONCEPTION POUR PARER AUX IMPRÉVUS

Le **livret narrant l'intrigue principale** délivre les **outils et astuces indispensables** à la résolution des jeux-indices qui ponctuent le parcours.

Un **système d'aides interactives** guide vers la solution des différents jeux-indices pour que les participants puissent toujours progresser dans leur mission.

# CONCEPT



## PLUSIEURS VERSIONS POUR UNE MEILLEURE ADAPTATION

- La **version sur-mesure** est construite précisément **pour votre territoire**. Le scénario est écrit en fonction de son histoire et/ou de thèmes que vous souhaitez mettre en avant. Les **personnages** de l'enquête sont **en lien direct avec le site** à découvrir. Des informations culturelles et/ou historiques sont ainsi diffusées aux joueurs tout au long de la balade.
- La **version standard** est une enquête dont le **scénario** est **déjà construit**. Il est à choisir entre plusieurs thèmes : la Résistance, le Moyen Âge, la science-fiction...
- Possibilité de réaliser un enquête game **en itinérance ou en intérieur**.



## DES MALLETES SOLIDES GRÂCE À UNE TECHNOLOGIE DERNIER CRI

De longs mois de travail en lien avec un FabLab et des professionnels de l'électronique nous ont permis de concevoir une **mallette pleine de surprises**, pourvue d'outils **high-tech** et **résistantes**. L'impression 3D et la découpe laser nous ont en outre permis de proposer une formule suffisamment **légère** pour être embarquée au cours d'une balade de quelques kilomètres.



## EFFICACE ET FACILE À CONTRÔLER

La location de la valise par votre personnel est facilitée par une **fiche de contrôle** du contenu. Nous vous fournissons également tous les modèles de documents (check-list, contrat de location, caution...) pour la mise à disposition payante de la valise.

# ENQUÊTE-GAME À LOUER



## DURÉE DE LA LOCATION

C'est **à la carte** : à la semaine, au mois, pour une saison complète... c'est vous qui voyez !

Vous pouvez également choisir le nombre de mallettes que vous voulez.



## UNE ANIMATION PARFAITE POUR TOUS TYPES D'ÉVÈNEMENTS

Proposez une animation **branchée mais déconnectée**, ou les participants devront mettre tous leurs sens en alerte pour résoudre une énigme de départ.

Ils déduisent alors des **codes** ou décryptent des **indices**, en s'immergeant dans un **univers imaginaire** sous forme d'enquête où la **coopération** entre les joueurs est mise en valeur.

Plusieurs équipes peuvent partir en même temps, il n'y a ni ordre de passage ni carnet de route. Les joueurs peuvent commencer l'enquête en se rendant devant n'importe quel visuel.



## UNE MISE EN PLACE RAPIDE ET EFFICACE

Nous vous fournissons **9 panonceaux** (ou affichettes) avec des visuels liés à enquête. L'ensemble est **à installer** par vos soins sur le site que vous avez choisi... **et c'est tout !**

Vous recevez les mallettes et tout le matériel nécessaires aux enquêtes par courrier. Et voilà, c'est prêt !



## MAIS AUSSI

En plus de tout le matériel nécessaire à l'enquête nous vous fournissons :

- **Le plan** avec les emplacements de chaque point indice (en version PDF ou imprimé).
- Une **check-list de contrôle** pour la mise en location de chaque mallette.
- Des **diplômes** imprimés à remettre aux joueurs à la fin de l'enquête.
- Un micro **pitch** pour présenter l'animation.
- Un **kit de communication** pour les réseaux sociaux.

# LE MATÉRIEL



Une mallette aux nombreuses surprises



Des accessoires de manipulations



Un livret narratif

Projet | Créativité | Adaptabilité | Idées



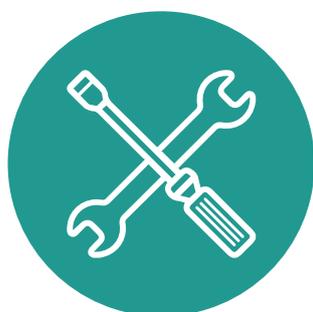
# SUR-MESURE

## DOSSIER DE PRÉSENTATION



# CONCEPT

« VOUS AVEZ UN OU PLUSIEURS SITES À METTRE EN VALEUR ?  
VOUS AVEZ DES IDÉES, DES PROJETS ?  
NOUS POUVONS LES RÉALISER POUR VOUS ! »



## DES COMPÉTENCES À VOTRE SERVICE

Fort d'une **expérience de plus de 25 ans** dans le domaine de l'édition scolaire (Hachette, Hatier, Nathan), notre **savoir-faire** en termes de mise en page sera un atout indéniable pour mettre en forme vos projets.

Riche d'une **méthode qui a fait ses preuves**, nous vous accompagnons dans la réalisation de supports ludiques à votre mesure.

## TRAVAIL EN PARTENARIAT

Nous vous proposons une **étude « à la carte »**.

Vos priorités déterminent les orientations à prendre.

- Dans un premier temps nous évaluons conjointement vos **objectifs** (cible à atteindre, messages à transmettre, sites à mettre en valeur...) et les contraintes techniques.
- Nous précisons ensuite des **axes de travail et les moyens à mettre en œuvre pour atteindre les objectifs prédéfinis**. Vous validez le projet et nous venons repérer sur le terrain. Nous vous livrons **clé en main** le fruit de ce travail en étroite coopération. Nous pouvons intervenir à tout moment pour **actualiser, enrichir ou ajuster** le produit !
- **En version modérée**, nous customisons pour vous un des **concepts déjà existants**, à votre besoin, votre territoire et/ou en fonction de vos partenaires présents sur le terrain.



# QUELQUES EXEMPLES...

## CHASSE AUX TRÉSORS SUR LA VIA FLUVIA 6 LIVRETS DE 16 PAGES



## LES CHASSES DE NOËL EN ALSACE LIVRET DE 120 PAGES



## CRÉATION D'UN SENTIER LUDIQUE UN CONTE ILLUSTRÉ, DES COFFRES EN BOIS AVEC DES ÉLÉMENTS À MANIPULER ET DU PETIT MATÉRIEL SUR LA PARCOURS



# ET ENCORE UNE PETITE SÉLECTION !

## VIGNOTRÉSOR TRÉSORS DE CHAMPAGNE LIVRET DE 84 PAGES



## BALADE À ÉNIGMES SUR LES CHEMINS DE LA BIODIVERSITÉ PLUSIEURS LIVRETS DE 16 PAGES



## LE VOYAGE DE GUILLAUME CHÂTEAU DE BOUTHÉON LIVRETS DE 20 PAGES



## PANNEAUX D'INTERPRÉTATION





VISITER, SE BALADER ET S'AMUSER !

## Contact

[contactpro@randoland.fr](mailto:contactpro@randoland.fr)

Tél. 07 70 34 98 97

1519 av. Benoît Fourneyron  
42160 Andrèzieux-Bouthéon

[www.randoland.fr](http://www.randoland.fr)

