

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

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.



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.

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 !



COFFRE AU TRÉSOR ET 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.



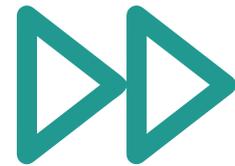
Créativité

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.

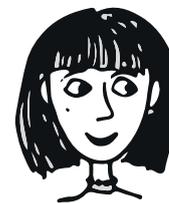


Pauline & Samuel

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

Réflexion | Cohésion | Manipulation | Mallette



Enquête Game



CONCEPT

OBSERVER, VISITER, RÉFLÉCHIR,
DÉMÊLER UNE INTRIGUE ET SAUVER LE MONDE...
UN PLAISIR PARTAGÉ POUR LES TOURISTES ET LES LOCAUX !

Plongez dans une aventure captivante où chaque détail compte. Ce **concept moderne, inspiré des escape games**, offre aux participants une **expérience immersive** inédite.



UN CONCEPT MODERNE

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

- **Version sur-mesure**

Offrez à vos visiteurs une expérience unique grâce à une version entièrement personnalisée, conçue spécialement pour votre territoire. Le scénario est élaboré en fonction de l'histoire locale et des thèmes que vous souhaitez mettre en lumière. Les personnages de l'enquête sont étroitement liés au site à explorer, permettant ainsi de diffuser des informations culturelles et historiques tout au long de la balade.

- **Version standard**

Pour une solution rapide et efficace, optez pour notre version standard. Cette enquête, dont le scénario est déjà écrit, peut être choisie parmi plusieurs thèmes captivants : la Résistance, le Moyen Âge, la science-fiction, et bien d'autres encore. Une option idéale pour ceux qui souhaitent offrir une activité ludique sans le besoin d'une personnalisation approfondie.

- **Enquête-Game itinérant ou en intérieur**

Notre concept s'adapte à votre environnement : que vous souhaitiez organiser une enquête game en plein air ou à l'intérieur, nous avons la solution qui répond à vos besoins.



DES MALLETES ROBUSTES

Après plusieurs mois de collaboration avec un FabLab et des experts en électronique, nous avons conçu une mallette remplie de surprises, équipée d'outils high-tech et conçue pour résister aux conditions extérieures. L'utilisation de l'impression 3D et de la découpe laser nous a permis de créer un produit à la fois léger et durable, facile à transporter lors de balades de plusieurs 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.

LE MATÉRIEL



Une mallette aux nombreuses surprises



Des accessoires de manipulations



Un livret narratif

Réflexion | Cohésion | Manipulation | Mallette



Enquête Game À LOUER



Enquête-Game
clé en main
parfait pour animer
tous types
d'événements,
en plein air
ou en intérieur.

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 malles que vous voulez.



UNE ANIMATION PARFAITE POUR TOUS TYPES D'ÉVÈNEMENTS

Proposez une animation **tendance et déconnectée**, ou les participants devront mettre tous leurs sens en alerte pour résoudre une énigme de départ. En déduisant des codes et en décryptant des indices, ils s'immergent dans un univers imaginaire sous forme d'enquête, favorisant ainsi la **coopération entre les joueurs**.

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 des panneaux ou des affiches avec des **visuels captivants en lien avec l'enquête**. Il vous suffit de les **installer sur le site** de votre choix... et le tour est joué ! Ces visuels permettent d'**orienter les joueurs là où vous le souhaitez**. Ils servent également à communiquer sur l'activité proposée, éveillant la curiosité des passants **et attirant de nouveaux participants**.

Vous recevrez également les malles et tout le matériel nécessaire aux enquêtes par courrier. **En un rien de temps, tout est prêt** pour offrir une expérience immersive et ludique à vos visiteurs !



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 malle.
- 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.

ENQUÊTE-GAME À LOUER À L'ÉCOLE DES SORCIERS

Pour les
FAMILLES

Environ
1h30
d'enquête



Une mallette interactive pleine de matériel à manipuler !



Des panonceaux 20/20 cm

Un livret narratif

EG06

ENQUÊTE-GAME NATURE À LOUER HAROLD ET LA LETTRE MYSTÈRE

Pour les
FAMILLES

Environ
1h30
d'enquête



Un boîtier interactif et une besace pleine de matériel à manipuler !



Des panonceaux 21/29,7 cm

Un livret narratif

EG07

LES FLACONS MAUDITS

Pour les
ADOS
ADULTES

Environ
1h30
d'enquête



Une mallette pleine de matériel à manipuler avec un boîtier interactif !



Des panonceaux 35/35 cm



Un livret narratif

Découverte | Interaction | Sensibilisation



SENTIER D'INTERPRÉTATION ET COFFRES AUX TRÉSORS



SENTIER D'INTERPRÉTATION ET COFFRES AU TRÉSOR

Des sentiers d'interprétation ludique qui allient conte, découverte, jeu et sensibilisation.

Nous mettons en œuvre des projets uniques en intégrant divers éléments pour offrir aux participants une expérience immersive et captivante. Voici un aperçu des différentes étapes et aspects que peuvent revêtir vos projets.



FABRICATION DE COFFRES AU TRÉSOR

Pour enrichir l'aventure d'une dimension tactile, nous concevons de grands coffres au trésor. Ces coffres renferment des objets et indices liés à l'histoire, offrant aux participants la possibilité de manipuler des éléments concrets pour résoudre des énigmes. **La découverte et l'ouverture de ces coffres** constituent des **moments clés** de l'expérience, apportant une véritable **immersion** et un **plaisir** supplémentaire à l'aventure.



CRÉATION DE CONTENUS INTERACTIFS

À l'intérieur des coffres, nous concevons des **contenus invitant à la manipulation et à l'interaction**. Ceux-ci incluent divers objets tactiles tels que des **labyrinthes mobiles**, des **cubes à tourner**, des **volets à soulever** ou des **éléments à coulisser** ou à **pivoter**.

Le parcours est également ponctué d'**éléments à rechercher et observer**, comme des silhouettes en acier corten, des nichoirs personnalisés, des empreintes thermoformées ou encore des balisages. Ces éléments poussent les joueurs à progresser tout en développant leur sens de l'observation.

L'ensemble stimule la curiosité et renforce l'immersion dans l'univers du conte.



ÉCRITURE D'UNE AVENTURE À JOUER

Au cœur de chaque projet, nous élaborons une histoire originale en lien avec une thématique précise que vous aurez choisie. Ce récit constitue le fil conducteur de l'expérience et permet d'**immerger les participants dans un univers riche et engageant**. Le scénario est conçu pour éveiller l'imagination des participants et les inciter à explorer leur environnement tout en résolvant des énigmes.

SENTIER D'INTERPRÉTATION ET COFFRES AU TRÉSOR

Les jeux constituent généralement un élément central du projet. Ils sont habilement intégrés au récit pour intensifier l'interaction et l'engagement des participants. Tout au long du parcours, **les joueurs sont invités à interagir** avec le matériel installé, à travers des activités de manipulation, d'observation ou de réflexion. Chaque jeu est conçu pour enrichir l'expérience, offrant ainsi des moments inoubliables et immersifs.



ILLUSTRATION ET MISE EN PAGE SOIGNÉE DU CONTE

Pour donner vie à l'histoire, nous collaborons avec des illustrateurs talentueux qui créent des **visuels captivants**. Ces illustrations apportent une dimension supplémentaire au conte, facilitant l'immersion des participants dans l'univers narratif. Elles peuvent être intégrées dans des livrets, panneaux d'interprétation ou coffres au trésor.

Nous procédons à une mise en page soignée. Cela garantit que chaque élément du récit est facilement accessible et agréable à lire. La mise en page est conçue pour accompagner l'**expérience utilisateur**, rendant le contenu attrayant et accessible à tous les âges.



CRÉATION DE PANNEAUX COMPLÉMENTAIRES

Pour **enrichir l'expérience** et **approfondir certains aspects** évoqués dans le conte, nous concevons des **panneaux d'interprétation**. Ces panneaux présentent des informations culturelles, historiques ou environnementales en lien avec le thème du circuit. Ils permettent aux participants de mieux comprendre le patrimoine qu'ils explorent. Chaque panneau est illustré pour attirer l'attention des participants et faciliter la compréhension du contenu. Les illustrations sont en harmonie avec le style du conte, créant une continuité visuelle et narrative à travers l'ensemble de l'expérience.

Pour annoncer le jeu et accueillir les participants, nous concevons un **panneau d'accueil** attrayant. Ce panneau présente le thème de l'aventure et les invite à se lancer dans l'expérience. Il sert également de guide initial, fournissant des instructions claires pour le déroulement du jeu.

SENTIER D'INTERPRÉTATION ET COFFRES AU TRÉSOR

Avec Randoland, un simple circuit d'interprétation devient une véritable expérience ludique et immersive. Grâce à notre approche complète et sur mesure, nous transformons vos idées en réalité, offrant une animation clé en main qui séduira vos visiteurs et enrichira votre territoire.



Photo © CCSPVA A. PAYELLE

Des coffres au trésor aux dimensions généreuses



Exemple d'éléments à manipuler



Photo © CCSPVA A. PAYELLE

Des panneaux d'interprétation

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 1000 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).



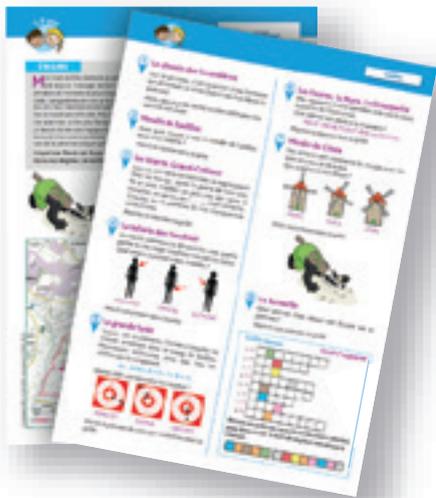
UN COÛT RÉDUIT

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^{RES} 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 QUÊTE ÉPIQUE

Tout au long du parcours, des personnages hauts en couleur (lutins, figures médiévales ou ninjas) guideront les participants en leur proposant des **énigmes à résoudre**.

Chaque énigme est **directement liée à l'observation du patrimoine** local – qu'il soit architectural, naturel ou historique. Impossible de tricher : il faudra être sur le terrain pour découvrir les indices et résoudre les mystères avec **logique et réflexion** !



DES DÉFIS INOUBLIABLES

Les joueurs devront également prouver leur bravoure en réalisant des **défis** originaux à chaque point d'indice.

Qu'il s'agisse de prendre un **selfie** en imitant une statue, d'**interagir** avec des passants ou de relever des **challenges** ludiques liés à des éléments spécifiques du site, chaque défi promet des fous rires et une expérience mémorable.



DES SOUVENIRS ET DES ÉCLATS DE RIRE

Ce livret invite les enfants à endosser un **rôle d'aventurier**, tout en impliquant toute la famille dans l'**action**. En partageant ces moments uniques, vos visiteurs repartiront avec des **souvenirs inoubliables**, renforçant ainsi la réputation de votre destination.



AUCUNE INSTALLATION SUR LE TERRAIN

Le circuit est **totalemt autonome** ! **Sans** besoin d'**installation** sur le terrain **ni d'entretien**, il est **accessible toute l'année** pour que les familles puissent en profiter à leur rythme, en toute liberté.

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

- **Possibilité de créer des illustrations sur mesure**

Vous souhaitez inviter vos visiteurs dans un univers qui vous ressemble à 100 % ? Nos illustrateurs peuvent réaliser des visuels à la demande, parfaitement adaptés à votre vision.

- **Avec ou sans carnet route**

Le carnet de route classique peut être remplacé par une carte indiquant simplement les emplacements des points indices, sans ordre spécifique de passage. Les joueurs sont alors libres de choisir leur propre itinéraire, ce qui permet à plusieurs équipes de commencer l'enquête depuis différents points. Cette option flexible facilite l'organisation et est idéale pour des événements à grande échelle.

- **Utilisation pour divers événements**

Le livret d'exploration peut également servir de **support d'animation** lors de vos événements (festival, rassemblement familial, team-building, etc.), en offrant une activité ludique et participative qui saura captiver tous les publics.

- **Pages d'informations intégrables**

Nous nous adaptons à vos attentes. Vous pouvez inclure des pages supplémentaires, qu'il s'agisse d'informations historiques, culturelles ou pratiques liées au territoire. Vous choisissez le contenu, nous l'intégrons selon vos besoins.

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.

Riched 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 LE PARCOURS



QUELQUES EXEMPLES...

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

Tél. 07 70 34 98 97

1519 av. Benoît Fourneyron
42160 Andrèzieux-Bouthéon

www.randoland.fr

