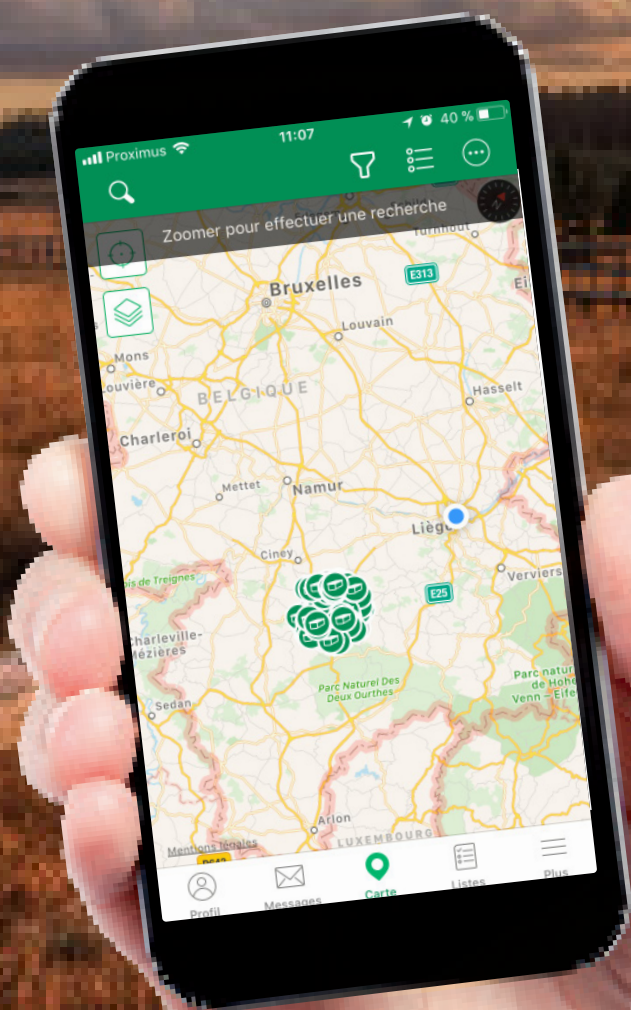


# WALLOOK

Découvrez des lieux insolites wallons  
et leurs langues régionales grâce à un  
géocaching réalisé par des jeunes





## CONTEXTE

Dans le cadre de l'année thématique « Wallonie insolite », l'ASBL Besace souhaite réaliser un projet de géocaching du patrimoine insolite wallon.

**Wallook est un projet de sensibilisation au patrimoine wallon durant lequel les élèves partent sur les traces des langues wallonnes et des lieux insolites de leur région, pour y cacher les trésors de leur patrimoine et les partager au monde entier.**

## LA BESACE

L'ASBL Besace est une organisation de jeunesse reconnue par la Fédération Wallonie-Bruxelles.

La finalité première de la Besace est de chercher à amener les jeunes à s'émanciper de manière active au sein de la société, en les aidant à trouver des réponses et à repérer les outils nécessaires pour appréhender et s'impliquer dans les réalités concrètes du quotidien, qu'elles relèvent du domaine social, économique, environnemental, culturel...

## CONTACT

ASBL Besace  
Claire HENNEN  
0484 931 139  
Naima BOTTIN  
0498 242 140  
liege@besace.be  
www.besace.be



## LE GÉOCACHING

Plus de 3 millions de géocacheurs sont actifs chaque mois, et des millions d'autres sont enregistrés sur geocaching.com. La communauté de géocaching adore voyager et explorer de nouvelles zones. Incitons quelques-uns de ces géocacheurs à venir visiter notre région.

Le géocaching est un loisir qui consiste à utiliser la technique du géopositionnement par satellite pour rechercher ou dissimuler des « caches » ou des « géocaches », dans divers endroits à travers le monde. Pour participer, il suffit de télécharger l'application officielle géocaching, de créer un compte géocaching gratuit, de sélectionner une géocache et se diriger vers son emplacement. Une fois trouvée, il faut signer le logbook (un petit carnet pour témoigner de son passage) et indiquer la date, éventuellement placer un objet d'échange d'une valeur supérieur à celui présent dans la cache, redissimuler la géocache et partager son expérience via l'application.

# WALLOK

## LE PROJET

*L'ASBL Besace propose aux jeunes de partir à la découverte des richesses de leur patrimoine pour les faire découvrir par le biais du géocaching et rejoindre la plus grande chasse aux trésors au monde.*

**Sensibiliser au patrimoine** permet non seulement aux jeunes d'enrichir leurs connaissances culturelles du passé, de s'approprier la mémoire collective, de renforcer leur sentiment d'identité culturelle, mais également de former les citoyens de demain, témoins de notre histoire pour enrichir le patrimoine de demain.

Nous partons à la rencontre des traditions wallonnes : **les mythes, les contes et les légendes** pour découvrir la Wallonie par le rêve et l'imaginaire.

Au-delà des patrimoines historique, artistique et industriel, nous avons également un patrimoine légendaire. Nos villes et nos campagnes sont souvent habitées par d'étranges créatures merveilleuses et mystérieuses, parfois liées à des sites historiques ou à des fêtes qui perpétuent leurs traditions. Des croyances qui survivent malgré le temps, des coutumes héritées de génération en génération... Faire vivre ce patrimoine permet de le préserver. Un travail de recherche d'informations, de documents, de récits, d'illustrations, de témoignages, des reportages, des analyses... pourra être réalisé en classe. Les enfants pourront ainsi approfondir leurs connaissances et rêver.

Nous cibons les **enfants de 5<sup>ème</sup> et 6<sup>ème</sup> primaires** dont l'instituteur peut assurer un suivi du projet régulièrement en classe. Notre

objectif est de mettre l'enfant au cœur du projet, faire appel à ses compétences, à sa sensibilité, ce qui le motivera à vouloir se documenter et enrichir ses connaissances historiques des lieux patrimoniaux. Apprendre à connaître pour savoir aimer son patrimoine. Créer le cadre propice aux apprentissages pour permettre aux enseignants de développer une multitude de compétences liées au programme scolaire : découvrir une nouvelle langue, se repérer avec un plan, élaborer des contenus, rassembler et organiser des informations, lire une trace du passé, utiliser des repères spatiaux, et des représentations de l'espace, localiser un lieu ou un espace...

Nous cibons également de manière indirecte les **touristes** et plus précisément les **géocacheurs** : les jeunes, les familles, les aventuriers, les amoureux de la technologie et les geeks voyageurs.

Une étroite collaboration sera privilégiée avec les **maisons du tourisme** dans le but de créer un outil utile à long terme et de répondre à leurs attentes d'un point de vue touristique.

# DÉROULEMENT DU PROJET

*Le projet proposé aux écoles, se déroulera en 4 étapes distinctes, 4 séances d'animation au sein de chaque classe. Chaque enfant recevra un carnet pédagogique dans lequel il ajoutera ses observations, ses recherches, ses découvertes...*

## SÉANCE 1

Présentation du projet et **sensibilisation à l'importance de faire vivre les langues régionales** (le wallon, le picard, le gaumais...). Découverte de ces langues avec une personne ressource locale. Quand nous parlons ici du wallon, nous parlons des différentes langues régionales.

### Un peu de théorie

Le wallon, c'est quoi ? D'où vient cette langue ? Quelles sont les différentes langues de Wallonie ? Les langues régionales de 1850 à aujourd'hui. Quelles sont les raisons de leur déclin ? Que perd-on si on perd une langue ? Pourquoi est-ce triste de les perdre ?

### Surtout de la pratique

Comment se présenter en wallon ? Jeux pédagogiques pour apprendre à jongler avec les mots de tous les jours comme par exemple : **Memory, Pictureka** (découvrir un mot en wallon, trouver le premier l'image s'y rapportant et sa traduction), **Trivial Pursuit, Qui est-ce** (à l'aide d'un référentiel, poser les questions en wallon : « Est-ce qu'il a des lunettes ? Est-ce qu'il est chauve ? ... »). *Ces jeux pédagogiques seront adaptés dans les différentes langues régionales et seront prêtés à l'école le temps du projet.*

## SÉANCE 2

Présentation par les élèves des expressions recueillies. Sélection collective de 10 mots/expressions pour créer des badges.

Découverte des **mythes, contes et légendes** des alentours à l'aide d'un partenariat avec la bibliothèque ou un conteur local.



### BADGES EN WALLON

*Entre la séance 2 et la séance 3*

Réalisation de badges graphiques mettant à l'honneur les expressions wallonnes recueillies. Ces badges collectors pourront être collectionnés par les géocacheurs comme Geocoins. Les Geocoins sont des pièces de monnaie ou médailles créées par des géocacheurs ou des groupes de géocacheurs. Certains Geocoins peuvent être à l'effigie d'associations de géocacheurs ou tout simplement représenter la région d'où ils sont partis. Ces pièces de jeu très attrayantes vont du géocacheur au géocacheur et véhiculent un message et une marque tout au long du parcours.

## ÉCHANGES INTERGÉNÉRATIONNELS

*Entre la séance 1 et la séance 2*

Les élèves partiront à la chasse aux mots et expressions typiques de chez eux qu'ils consigneront dans leur dossier pédagogique. Ils iront rencontrer des personnes parlant wallon et partageront des anecdotes liées à celui-ci.



## SÉANCE 3

### Initiation au géocaching :

Explication de l'application, comment y participer, quelles sont les règles...

### Recherche des caches :

Découverte du site à exploiter avec la collaboration de l'office du tourisme et recherche de 10 bonnes planques pour la cache : facile d'accès et facile à trouver tout en respectant la nature !

### Distribution du matériel

## CONCEPTION DES CACHES

Entre la séance 3 et la séance 4

Les élèves préparent pour les 10 caches :

- Une boîte en plastique.
- Un logbook et un crayon pour que les géocacheurs laissent une trace de leur visite
- Un petit mot de bienvenue et les « instructions pour les trouveurs » expliquant le cadre du projet et leur demandant de laisser des mots/expressions typiques de chez eux.
- Un badge reprenant une expression typique de la région sera placé comme objet d'échange : la consigne est de placer un objet d'une valeur supérieure à celui que l'on emporte. Les objets placés dans la cache sont donc des cadeaux.

Un stickers à l'effigie du badge qui sera collé sur la boîte « en souvenir ».

## SÉANCE 4

Mise en place des 10 caches et publication des caches sur l'application.

Distribution de la collection des 10 badges pour chaque élève afin de les récompenser pour leur participation.

## FINALITÉ DU PROJET

### Brainstorming pour perenniser le projet

Les différents acteurs seront amenés à établir un plan d'action afin de faire la promotion du projet pour attirer les touristes à venir participer au géocaching et porter le projet à long terme. Une personne responsable sera désignée pour entretenir les caches : élèves, office du tourisme... ? L'idéal serait aussi de commander un peu plus de badges pour cacher à certains moments de nouveaux trésors et relancer la dynamique.

### Dépliant pour les offices du tourisme

Le dépliant, destiné aux touristes, présentera le projet et contiendra un plan indiquant les différentes caches avec un guide pour participer au géocaching ainsi qu'un petit glossaire des expressions locales.

### Campagne de communication

Une campagne plus globale de communication lancera la chasse au trésor du géocaching via la presse, les groupes Facebook dédiés au géocaching, l'application géocaching, ...



Boîte hermétique contenant le logbook, le crayon, le mot de bienvenue et le badge



Logbook reprenant la date et le nom du visiteur