

OF 02082021

Accueil / Pays de la Loire / La Baule



Réservé
aux abonnés

Presqu'île. Un jeu de piste pour découvrir le village briéron de Kerhinet

L'office de tourisme intercommunal de La Baule – Presqu'île de Guérande vient de lancer l'application Jeu de piste. L'idée : faire découvrir le village briéron de Kerhinet de manière ludique et autonome.



Ce jeu de piste permet aux visiteurs de découvrir le mode de vie à Kerhinet au XIXe siècle : ce qu'on y mangeait, ce qu'on y fabriquait, comment on construisait les maisons. | OUEST-FRANCE

Avec ses chaumières en pierre, son lavoir et ses fours à pain, le village de Kerhinet semble hors du temps. Niché en plein cœur du parc naturel régional de Brière, près de Saint-Lyphard, ce hameau typique attire des touristes et des curieux toute l'année.

Mais il y a quelques mois, l'office de tourisme de La Baule – Presqu'île de Guérande fait un constat : les visiteurs méconnaissent le village de Kerhinet. « **Les gens "consomment" naturellement le village, par eux-mêmes. On s'est dit qu'il fallait leur proposer une manière autonome de visiter Kerhinet** », raconte Virginie Rubat, directrice commerciale de l'office de tourisme.



Dans le hameau de Kerhinet, il existe encore dix-huit chaumières typiquement briéronnes. | OUEST-FRANCE

Rendre les gens acteurs de leur découverte

Naît alors l'idée de proposer un jeu de piste, via une application, pour découvrir, de façon ludique, le site touristique de Kerhinet. Les visiteurs entament un parcours de quatorze étapes à travers le village, avec des jeux, des devinettes et des anecdotes historiques à chaque point d'arrêt. Une configuration interactive qui permet de moderniser l'offre touristique sur le territoire. L'objectif est aussi de capter des publics variés, qui ne se laisseraient peut-être pas tenter par des visites guidées avec l'office de tourisme.



« L'idée, c'est aussi d'utiliser le jeu pour rendre les gens acteurs de leur découverte des lieux », explique Jérémie Simon, cofondateur de [Baludik](#), l'application nantaise qui héberge le jeu de piste nouvellement lancé. La start-up ligérienne a déjà collaboré avec de nombreux acteurs du territoire, comme le parc naturel régional de Brière, Pornichet et Saint-Nazaire.

Un univers propre à la Brière

Les guides conférenciers de l'office de tourisme, qui ont travaillé sur la trame du jeu de piste, se sont inspirés de l'histoire de Kerhinet et sa longue tradition de légendes autour des marais du parc de Brière. Elles se sont notamment appuyées sur l'univers des Krapados, imaginé par l'écrivain nazairien Gérard Guillet et l'illustrateur nantais Jean-Claude Chiarello (dit Kiarkk). Le Krapados est une sorte de farfadet, une créature dérivée du crapaud et caractéristique de la Brière.

Ensemble, ils ont dessiné le jeu de piste autour de Krapageek, un Krapados un peu particulier qui va guider les utilisateurs à travers les chaumières de Kerhinet pour découvrir l'histoire du village.

Après sept mois d'allers-retours entre les deux auteurs, l'office de tourisme intercommunal et l'équipe de [Baludik](#), le jeu de piste « Kerhinet et le Trésor du pays noir » a vu le jour lundi 26 juillet. Qui saura révéler les mystères de la Brière ? Réponse dans les ruelles de Kerhinet.

L'application est gratuite et a été conçue pour tous types de publics, enfants comme adultes. Le temps de visite est estimé à une heure.

[#La Baule](#)

[#Nantes](#)

[#Loire-Atlantique](#)

[#Guérande](#)