

**Groupe de Spandl 24 avril 2024 Résumé des Ateliers créatifs autour du thème :  
« Comment rêvez-vous le Domaine de demain ? »**

Les idées et réflexions émises ont été regroupées autour de quelques thèmes principaux.

**Visite modulable, interactive**

*« Le visiteur cherche à être acteur de son expérience. Il veut pouvoir définir son propre voyage, son propre chemin, et suivre son inspiration au fur et à mesure que le voyage se déroule, en répondant aux évènements et sollicitations qui se présentent à lui. »*

Les participants sont conscients des immenses possibilités qu'offre le Domaine. La richesse, la taille et la diversité du Domaine pourraient permettre à chacun d'y vivre des expériences différentes et modulables. Cfr. notre slogan: «Il se passe toujours quelque chose au Domaine des Grottes de Han».

- Sentiers avec différentes promenades (pas qu'un trajet) – un peu comme 'les livres dont vous êtes le héros' où, régulièrement, on a différentes options pour continuer le livre ;
- Différentes modes de transport (hop on / off du safari, combiner différents moyens de transport). D'autres options sont aussi évoquées : vélo, trottinette, visites en calèche ... ;
- Différentes interactions avec la nature : approche d'animaux (eg : comme lors d'un safari en Afrique) ; lieux d'observation (comme au Zwin) ;
- Différents thèmes de visite :
  - sous un angle historique (histoire de la Grotte, histoire du Domaine) ou géologique ou biologique
  - sous forme de jeux (sur appli, carnet, ou geocaching) qui permettent d'attirer l'attention, de montrer l'insolite
  - thématisme de certaines périodes, comme cela se fait déjà (Alice / Halloween / Carnaval)
  - intégrer l'Art dans la Nature
- Développer les Activités «exclusives»: ici les idées foisonnent :
  - ateliers axés sur la faune et la flore endogène (voir ci-dessous « Sensibilisation à l'environnement »)
  - visites nocturnes
  - ateliers créatifs (musical, artistique)
  - séances de yoga, pleine conscience, méditation, bien-être
  - speleo
  - survival camps
  - escape games (grotte et parc)
  - stages animaliers
  - grimpe d'arbres
- Développer les Team Buildings axés sur la nature (manière de faire découvrir le Domaine à un public qui ne le connaît pas nécessairement → reviendront avec famille ou amis).
- Développer les programmes éducatifs pour scolaires.

Le visiteur apprécie également une certaine intimité, une certaine exclusivité (voir les coulisses du Domaine). Comment concilier cela avec l'ouverture au grand public ?

## **Immersion multi-sensorielle**

*« L'expérience touristique nous touche dans nos 5 sens : la vue, l'ouïe, le toucher, l'odorat et le goût, elle touche aussi notre imagination, notre désir d'apprendre et de comprendre, et d'ouvrir nos horizons. Plus l'expérience sera multi-sensorielle et multi-dimensionnelle, plus elle sera immersive et impactante ».*

Quelques idées émises :

Parcours pieds nus

Visite de la Grotte dans le noir

Scénarisation travaillant les 5 sens : ex. boîtes à toucher, boîtes d'odorat, cris d'oiseaux ...

Raconter des histoires (voir Storytelling ci-dessous).

## **Sensibilisation à l'environnement**

*You protect what you love. You love what you know. You know what you see, and touch, and hear.*

Sensibilisation à la faune et à la flore endogènes (y compris les espèces qu'on voit moins: amphibiens, oiseaux, insectes ...) : visites guidées, scénarisation didactique, postes d'observation ...

Mise en valeur des éléments : eau – air – terre – feu.

Prévoir des fontaines d'eau potable le long du parcours (avec vente de gourdes aux boutiques)

Utiliser autant que possible des technologies vertes (photovoltaïque, géothermie ...).

## **Storytelling**

*« Les histoires sont là pour favoriser la compréhension d'une destination, d'un site touristique, ... Elles fonctionnent comme un miroir où l'auditeur ou lecteur aime se retrouver, un peu comme un héros à qui il s'identifie. En parlant à l'imagination de l'auditeur, elles lui ouvrent un monde nouveau ».*

Mettre en valeur, ea dans le guidage, toutes les « histoires » qui entourent le Domaine

Scénarisation du parcours sur ces différentes « histoires ».

Rôle du Centre d'interprétation du monde souterrain (avec mise en valeur ancienne boucle de tram).

Aborder les questions sociétales : comment vivait-on hier ? comment vivra-t-on demain ?

## **Tourisme d'Expérience**

*« Les voyageurs veulent apprendre, découvrir et vivre des expériences uniques. Ils désirent visiter les arrières-scènes et accéder à des endroits où les touristes n'ont pas l'habitude d'aller. Ils veulent rentrer chez eux avec des souvenirs inoubliables. »*

Sortie en Barques

Accrobranches, Death Ride

Activités participatives : ex. ateliers 'entretien des sentiers', ateliers 'soins aux animaux'

Technologies immersives

L'expérience du visiteur couvre aussi l'avant- et l'après-visite : comment prolonger son expérience ?

- Visite virtuelle de la Grotte ?

- Webcams live sur les animaux
- Newsletters spécifiques : programmes de préservation, recherches scientifiques ...
- Parrainage ...

## **Slow Tourism et Déconnexion**

*« Voyager en prenant le temps. Changer le rythme de ses vacances, c'est ne plus « consommer » les lieux, mais prendre le temps de s'immerger dans un environnement, d'en appréhender les nuances et les beautés, se donner la possibilité de se laisser surprendre par l'expérience vécue. »*

*« La déconnexion c'est le lâcher prise : lâcher ses soucis, lâcher la notion de temps, lâcher la connexion au monde extérieur, pour se laisser immerger un monde nouveau, s'ouvrir à ce qui nous arrive. »*

Développer les activités de type santé/bien-être/méditation.

Le « slow tourism » et la « déconnexion » passent surtout par une expérience « longue », où le visiteur peut déposer ses bagages et oublier le temps. Ceci nous a amenés à aborder le sujet du logement sur place.

Développer les logements insolites et glamping sur le Domaine, qui permettent une immersion plus intense dans le Domaine.

Développer les partenariats avec les hébergements touristiques de la région.

L'idée est émise de développer notre propre hébergement pour groupes, si les possibilités locales sont insuffisantes.

## **Accessibilité**

*La Nature est pour tous*

- Que tous les membres de la famille puissent vivre une expérience accessible à leur âge
- Accessibilité pour PMR, parents avec poussettes, personnes âgées, personnes avec handicap (aveugles ...)
- Plus de zone de repos avec tables et chaises ; zones de contemplation
- Accessibilité à HSL par les transports en commun : reste un point difficile.  
Organiser des bus/navettes depuis les gares, et/ou depuis les grandes villes ?
- Village sans voiture, navettes depuis les parkings
- Parkings pour vélo, pour véhicules électriques
- Descente vers Tivoli reste problématique.