



Les Mondes
d'Ogania

DOSSIER DE PRESSE

SOMMAIRE

du Dossier de Presse

Fiche I - Présentation des Mondes d'Ogaïa :

P 2

Entrez dans l'univers imaginaire d'Ogaïa

- ⊙ Un concept original à la dimension d'un territoire authentique
- ⊙ Une aventure à partager

Fiche II - Les objectifs du projet :

P 4

« Un jeu, des énigmes, une aventure »

- ⊙ Un visiteur acteur de sa découverte
- ⊙ Des équipements durables pour un jeu évolutif

Fiche III - Les enjeux du projet :

P 8

Les mondes d'Ogaïa pour valoriser le Val de Sioule

- ⊙ Une volonté de coopération intercommunautaire affirmée
- ⊙ Des sites emblématiques de leur territoire

Fiche IV : Les acteurs du projet :

P 12

Des partenaires mobilisés pour Les Mondes d'Ogaïa

- ⊙ Une dynamique collective bien enclenchée
- ⊙ Un jeu auquel on se laisse prendre...



Entrez dans l'univers imaginaire d'Ogaïa

Prends garde visiteur! Oublie tes certitudes
car tu vas entrer dans des mondes inconnus.
Des mondes étranges et merveilleux,
invisibles aux profanes :
les mondes de la déesse Ogaïa...

D'entrée de jeu, le ton est donné par ce préambule qui figure sur le carnet des participants. Les épreuves à base d'énigmes mystérieuses vont se succéder tout au long du parcours d'une **odyssée territoriale au cœur du Val de Sioule**.

Un parcours en six étapes indépendantes, représentant chacune un monde à découvrir. Charroux, Ébreuil, Échassières, Gannat, Jenzat et Verneuil-en-Bourbonnais constituent autant de **mondes à explorer** dans toutes leurs richesses naturelles, patrimoniales ou culturelles.

Un concept original à la dimension d'un territoire authentique

Ces mondes sont ceux d'Ogaïa, **déesse protectrice née des eaux de la rivière Sioule**. C'est la **découverte de carnets** dissimulés dans les réserves du musée de Gannat qui a révélé son existence. Les documents anciens renfermés dans ces manuscrits contiennent une incroyable série d'énigmes, renvoyant à un passé jusqu'alors inconnu. Se référant aux différentes époques marquantes de l'histoire locale, les pages les plus anciennes remontent à plusieurs siècles.

Elles évoquent Ogaïa la bienfaitrice qui, depuis la nuit des temps, veille aux destinées de son territoire. À l'instar de la brume matinale enveloppant le Val de Sioule, elle se révèle partout présente, mais toujours insaisissable.

Seuls les membres de sa **confrérie** ont pu autrefois intégrer son univers parallèle invisible aux profanes. Leur langage codé à base de runes, ainsi que les énigmes au travers desquelles ils s'exprimaient, constituaient autant de moyens visant à réserver l'accès des mondes d'Ogaïa aux initiés.

Une aventure à partager

Les carnets retrouvés retracent la **quête initiatique** d'un explorateur anonyme parti sur leurs traces. Grâce à une carte ancienne figurant dans ses notes, abondamment illustrées de plans et de croquis, six mondes ont pu être identifiés. **Une porte gravée de runes** marque l'entrée de chacun d'entre eux. Pour la franchir, **le pendentif à l'effigie de la déesse** sert de clef. Une fois passée, on pénètre pas à pas dans l'intimité mystérieuse de ce territoire authentique à l'identité préservée.

Guidés par les indices des carnets reproduits à leur intention, les visiteurs s'engagent alors sur des chemins perdus. Découverte de lieux secrets, résolution d'énigmes : ils deviennent à leur tour, étape après étape, monde après monde, susceptibles de rejoindre les rangs de la confrérie d'Ogaïa.

Il leur faudra pour réussir, faire preuve d'esprit de groupe, mais aussi d'aventure, en respectant les sites placés sous la protection de la déesse.

Seuls les plus valeureux obtiendront le précieux parchemin validant leur intégration « officielle » dans le cercle des initiés...

« Un jeu, des énigmes, une aventure »

Pour que la mise en œuvre du projet ambitieux des Mondes d'Ogaïa soit suivie des effets escomptés, il fallait au préalable que le territoire du Val de Sioule se dote d'une organisation touristique aussi efficace qu'adaptée.

C'est aujourd'hui chose faite : les équipements appropriés sont en place dans leurs sites sélectionnés et les règles du jeu solidement établies !

Constituant un dispositif complet d'aide à la découverte des patrimoines, ce jeu de piste original a nécessité en amont de son lancement, tout un travail d'élaboration minutieux.

Depuis plusieurs années, les trois Communautés de communes impliquées ont entrepris de développer les structures et les outils permettant sa réalisation. Dans le cadre d'une mission d'Assistance à Maîtrise d'Ouvrage, elles ont pu bénéficier de l'aide d'un conseil en développement touristique territorial (cabinet d'études DGCA Tourisme).

Nécessaires à l'avancée du projet, mise en réseau et mutualisation des moyens se sont progressivement mises en place. Organisés en comité de scénario et en comité technique placés sous l'égide du comité de pilotage décisionnaire des élus, les prestataires d'activités, animateurs et responsables d'Offices de Tourisme, érudits, techniciens territoriaux, etc., ont œuvré ensemble pour déterminer son cadre.

Un visiteur acteur de sa découverte

Répondant aux objectifs fixés, le jeu de piste constitue bien plus qu'une nouvelle proposition de l'offre territoriale, ou qu'un simple outil d'aide à la visite. Il a pour vocation d'inciter à l'exploration ludique du Val de Sioule perçu dans toutes ses composantes (patrimoniales, activités sportives et de pleine nature, accès aux savoir-faire et produits du terroir, sans oublier la fréquentation des différents types d'hébergements proposés sur place). Les Mondes d'Ogaïa représentent un véritable levier actionné pour l'accroissement de la performance touristique globale.

Plaçant les joueurs dans une logique d'explorateurs en immersion totale dans l'identité locale, ce jeu entend faire de chaque visiteur un acteur à part entière d'une découverte par étape.

Cette implication qui va au-delà de la simple consommation d'un produit touristique vise à transformer l'initié des mondes d'Ogaïa en ambassadeur du territoire.

Des équipements durables pour un jeu évolutif

Chaque quête ne doit pas constituer une fin en soi, elle doit donner envie aux joueurs de poursuivre leur découverte du Val de Sioule. Touristes de passage ou habitants du secteur, ils sont invités à entrer plus profondément dans les mondes d'Ogaïa pour profiter de ses multiples richesses. Cette découverte sans fin veut satisfaire aussi bien ceux qui sont sur le territoire pour une seule journée, que ceux qui y résident en court séjour ou en long séjour, voire en permanence...

Le concept même du jeu de piste se prête à de futurs développements : les parcours peuvent évoluer au fil des ans, les énigmes changer. De nouvelles thématiques pourront également être introduites, tenant compte des besoins exprimés par les partenaires des Mondes d'Ogaïa, ainsi que des attentes des différentes clientèles.

Qu'il s'agisse des équipements spécifiques ou des différents supports (carnets, pendentifs etc.), ils ont été conçus pour pouvoir évoluer durablement dans le temps.



Symbolisant les portes d'accès aux six mondes, des bornes en acier oxydé, sur lesquelles figure le logo d'Ogaïa tout de bronze patiné, ont été créées pour l'occasion.

Elles ont été implantées à des endroits soigneusement choisis, afin de limiter les risques de dégradation, et favoriser dans le même temps leur **harmonisation avec le caractère des lieux.**

Des matières naturelles (pierres, rochers ou végétaux) en provenance des mondes dont elles marquent l'entrée, viennent parfaire leur habillage

Ces bornes sont pour certaines équipées d'un **capteur solaire** placé sur un support triangulaire, qui favorise leur rotation suivant l'angle de rayonnement du soleil.

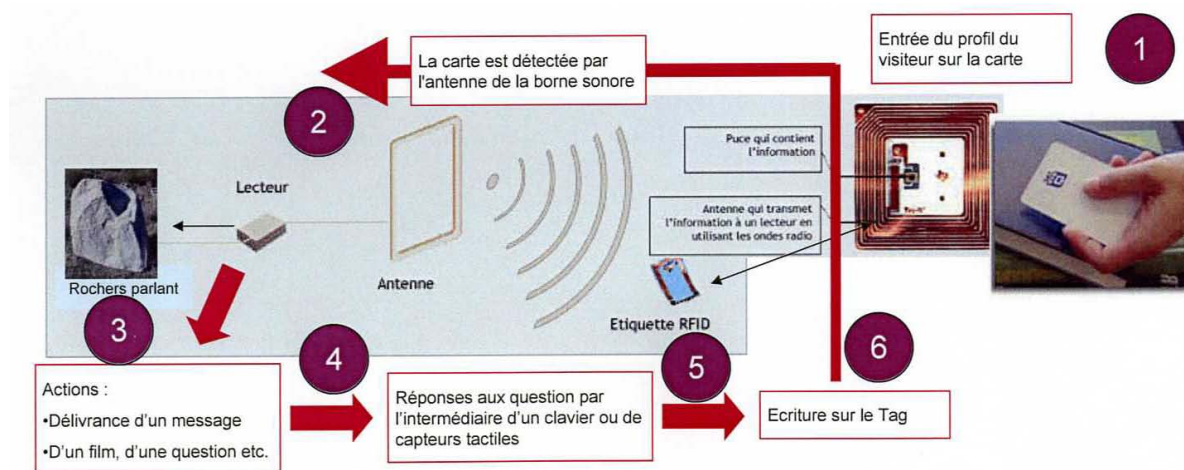


Gravés dans le bronze avant d'être fixés dans le sol, runes, plaques, pièces et autres médaillons, constituent de précieux indices jalonnant les parcours. Visibles pour guider les joueurs, ou dissimulés dans l'attente d'être découverts, ils s'intègrent parfaitement dans leur environnement, **en tenant compte de la configuration particulière de chacun des sites.**

Autre constituante essentielle de ce jeu de piste innovant : son interactivité. Les carnets servant de supports de jeu sont associés à une puce RFID (Radio Fréquence Identification). Utilisée dans le tourisme pour gérer l'accès de certains sites, cette puce est intégrée au pendentif d'Ogaïa remis à chaque équipe.

Une fois détectée par la borne sonore qui marque l'entrée dans Les Mondes d'Ogaïa, le jeu démarre. Ainsi qu'il est notifié sur les carnets, ces « portes qui parlent » servent à enregistrer les réponses aux énigmes. Il suffit ensuite de les transférer vers le pendentif, restitué en fin de parcours aux Offices de Tourisme. Le score obtenu par les joueurs peut alors être calculé.

Principe de fonctionnement de la puce RFID



Pour explorer Les Mondes d'Ogaïa :

Au départ de votre odysée, rendez-vous aux **Offices de Tourisme** des trois Communautés de communes organisatrices (Bassin de Gannat; Pays Saint Pourcinois; Sioule, Colettes et Bouble). À l'inscription de votre équipe, le pendentif d'Ogaïa est remis, ainsi que le carnet de jeu du monde choisi. Votre quête initiatique peut alors commencer...

Le pendentif à l'effigie de la déesse enregistre électroniquement votre passage à la Porte du Monde d'Ogaïa, ainsi que vos réponses aux différentes énigmes. À l'issue de votre parcours, vos résultats sont validés par l'office touristique.

Lorsque le parchemin d'Ogaïa (attestant de votre intégration progressive) sera complet, vous ferez partie de la Confrérie !

Jouez à votre rythme !

Le jeu de piste «Les Mondes d'Ogaïa» peut parfaitement s'intégrer dans votre programme de la journée (un parcours dans un Monde d'Ogaïa dure environ 2h30).

Vous avez fini de jouer à une heure tardive et l'OT est fermé ? Revenez le lendemain ou rendez-vous dans un autre OT du Val de Sioule, munis de votre carnet et de votre pendentif pour connaître votre score. Vous pouvez acheter carnet et pendentif dans un point de vente et les ramener dans un autre point de vente.

Les carnets des six mondes sont disponibles dans tous les OT du Val de Sioule, également habilités à valider l'ensemble des parcours effectués.

Le site Internet dédié www.ogaia.fr doit être mis en ligne courant avril. Toutes les informations pratiques y figureront.

Les mondes d'Ogaïa pour valoriser le Val de Sioule

À l'origine de ce projet collectif, un constat : afin de répondre à la tendance socio-culturelle de « retour aux sources » qui s'affirme, la conduite du développement touristique doit se faire à l'échelle du Val de Sioule, pour coller à son identité territoriale géographiquement définie.

Ce territoire à dominante rurale est composé de trois Communautés de communes (Bassin de Gannat ; en Pays Saint-Pourcinois; Sioule, Colettes et Bouble) qui totalisent environ 30 000 habitants. Représentant 16% de la superficie de l'Allier, il possède un potentiel capable de « casser » l'image négative d'ennui longtemps associée, à tort, aux loisirs « à la campagne ».

En l'absence de destination-phare susceptible de focaliser l'attention du grand public, c'est l'idée d'un jeu de piste, organisé sur plusieurs sites du Val de Sioule, qui est retenue. « Il nous fallait nous démarquer des initiatives similaires menées sur d'autres territoires. » Agent de développement de la ComCom du Bassin de Gannat (mandataire désignée pour Les Mondes d'Ogaïa), Cécile Boury est à la fois coordinatrice du projet et animatrice de son comité technique.

« Nous avons dû trouver, voire inventer, nos propres solutions. Convaincus d'avoir une carte maîtresse à jouer pour la valorisation de notre territoire, nous avons persévéré ensemble jusqu'à la concrétisation finale des Mondes d'Ogaïa. »



Une volonté de coopération intercommunautaire triplement affirmée

Une fois le principe d'un jeu de piste à destination d'un public familial arrêté, restait à mettre en œuvre ce projet. Générant plaisir et émotion, il devait se doter de thématiques à même de motiver des participants de « 7 à 77 ans » dans leur découverte en profondeur du Val de Sioule.

« Ce partenariat entre les trois Communautés de Communes implique la coopération d'un grand nombre de personnes issues de structures différentes. Une triple mobilisation parfois synonyme de « lourdeurs », mais le plus souvent génératrice d'efficacité renforcée.

Le comité technique, constitué d'Antoine Duffaut (Pays Saint-Pourcinois), d'Estelle Rival, relayée à son départ pour le Pays Vichy-Auvergne par Laure Vincent (Sioule, Colettes et Boule) et moi-même, comprend également les animatrices des Offices de Tourisme locaux (Delphine Grancho, Cathy Monciaud et Nathalie Arnaud). Soutenu en permanence par les élus pilotant le projet, ce comité technique joue depuis le départ un rôle moteur déterminant. »

Des étapes à franchir...

- En 2008, alors que le projet se dessine dans ses grandes lignes, son intrigue autour de la déesse Ogaïa et les énigmes de la Confrérie imaginés par le concepteur designer Xavier Schon (Appearstudio-AlterEspaces), la crise économique intervient.

« Les subventions sont revues à la baisse par des partenaires financiers devenus difficiles à convaincre. » Il faudra une année pour boucler le plan de financement ; les premiers tests effectués dans ce laps de temps apportent la preuve que le scénario du jeu fonctionne bien.

- Fin 2009, le Conseil Général est rejoint dans son appui par le Conseil Régional, qui inscrit le projet dans son Contrat Auvergne +, ainsi que dans le Fonds Régional d'Intervention Touristique. Le complément est apporté par le Pays Vichy-Auvergne dans le cadre du programme européen LEADER.

Désormais subventionnés à 70%, *Les Mondes d'Ogaïa* peuvent passer à la phase de réalisation.

- Il faudra encore plus d'un an pour que l'appel d'offre, destiné à trouver les prestataires auxquels la mise en œuvre doit être confiée, aboutisse. Le groupement GAILLARD-LUDEQUIP-NITROFUSION est finalement retenu par la Commission pour concevoir et installer les six aires de jeux, base de données et traduction en anglais incluses.

« En raison de l'envergure du projet et des difficultés ponctuelles inhérentes à la conduite d'un chantier réparti sur six sites, les délais de réalisation ont dû être allongés. Sans oublier les demandes d'autorisations à obtenir de la part de nombreux propriétaires publics et privés pour l'implantation des équipements. Si les accords et l'accueil positif ont été largement majoritaires, les démarches administratives devaient suivre leur cours. »

Le lancement du jeu durant les vacances de Pâques 2012 marque, pour les organisateurs, la fin de leur quête collective en vue de la réalisation en bonne et due forme des Mondes d'Ogaïa. Mais aussi et surtout, le début de l'aventure pour les joueurs ! »

Des sites emblématiques de leur territoire

Les deux lieux sélectionnés au sein de chacune des Communautés de communes du Val de Sioule ne constituent pas, loin s'en faut, des prétextes utilisés comme simples éléments de décor aux Mondes d'Ogaïa. Ils ont été choisis pour illustrer l'identité constitutive de ce territoire, développée au fil des siècles. Intimement lié à la rivière Sioule et à ses forêts environnantes, il a su conserver son charme particulier, soigneusement entretenu.

Ce ne sont pas seulement six aires de jeu qui ont été aménagées, mais bien six mondes, venant révéler aux participants leurs secrets et leurs richesses ...

Secteur en Pays Saint-Pourcinois

Le monde de Charroux :

Doté d'une forte personnalité et d'un patrimoine exceptionnel, le village de Charroux offre au regard ses ruelles pavées rythmées par de nombreux puits, ses maisons à colombages aux détails architecturaux, ou encore ses placettes témoin d'une vie populaire agitée. Classé parmi les plus beaux villages de France, Charroux est aussi réputé pour ses artisans : enlumineur, potier, moutardier, savonnier... qui font cohabiter l'authenticité de leur savoir-faire avec celle du village.

Le monde de Verneuil-en-Bourbonnais :

Lové dans un écrin de vignes, le village médiéval de Verneuil en Bourbonnais propose son bâti typique: pigeonniers, cabanes de vignes, ou encore maisons à colombages, en totale harmonie avec la nature environnante. C'est une sculpture monumentale en bois, le Géant Endormi qui veille sur Notre-Dame sur l'Eau, l'une des plus anciennes églises du département. Véritable havre de paix, Verneuil retient également l'attention grâce à son Musée du Lavage et du Repassage ou à sa balade des épouvantails.

Secteur Sioule, Colettes et Bouble

Le monde d'Ébreuil :

Cette petite commune située au sud du département de l'Allier constitue la porte d'entrée des spectaculaires Gorges de la Sioule. Atout majeur, la Sioule permet la pratique du canoë kayak et de la pêche. Les occasions de balades à cheval, à pied ou en VTT y sont nombreuses. Le charme de ce petit bourg se trouve rehaussé par la présence d'une très belle abbaye.

Le monde d'Échassières :

Echassières se situe à proximité immédiate de la Forêt des Colettes. Dotée d'une superficie de 2000 hectares, elle abrite l'une des plus belles hêtraies naturelles d'Europe. Cet endroit est caractérisé par la richesse de son sous-sol, véritable « coffre-fort » minéralogique, ouvert aux curieux sur le site Wolframines. Côté sportif, des activités de pleine nature, telles que randonnées et accrobranche sont proposées.

Secteur du Bassin de Gannat

Le monde de Jenzat :

Bienvenue au pays de la lutherie, où la fabrication des vieilles se perpétue depuis 200 ans. Une tradition toujours vivante, avec un luthier en activité. Grâce aux efforts de la municipalité pour réhabiliter son patrimoine architectural bourbonnais, le village constitue un cadre préservé, déployé autour de son église du XIVe et XVe siècles (peintures murales du XVe siècle). Situé dans les gorges de la Sioule, Jenzat se prête à la pratique du canoë kayak comme à celle de la pêche (parcours de 1ère et 2ème catégories). Promenades et randonnées équestres, sans oublier le tennis, complètent son programme « sports et loisirs ».

Le monde de Gannat :

Le site paléontologique exceptionnel de Gannat se voit aujourd'hui amplement valorisé par l'ouverture de Paléopolis, la colline aux dinosaures, un parc à thème unique en Europe.

Gannat constituait à l'origine une cité antique installée à l'extrémité septentrionale de l'opulente plaine de la Limagne. Par la suite, ses habitants, des Gaulois de la tribu des Arvernes, prirent part à la lutte de Vercingétorix contre César. La Ville se situait alors à l'emplacement de l'église Saint-Etienne. À partir de l'an mille, Gannat se transporte à l'emplacement actuel de la ville qui, en beaucoup d'endroits, a conservé son caractère médiéval. Chef-lieu de canton réputé pour son Festival de Folklore «Les Cultures du Monde», Gannat représente aujourd'hui une fenêtre ouverte sur le monde.

Patrimoine paysager, naturel, culturel ou immatériel (traditions, légendes, savoir-faire, etc.), mais aussi présence de divers prestataires touristiques, possibilités d'activités sportives et de loisirs variées, sans oublier l'offre de commerces et de services, incluant les produits du terroir et l'artisanat local.

Tous ces sites emblématiques ont rejoint les mondes d'Ogaïa, à l'intérieur desquels leurs atouts touristiques prennent une nouvelle dimension. Ils veulent favoriser l'accès à l'univers du Val de Sioule en incitant à sa découverte active.

Des partenaires mobilisés pour Les Mondes d'Ogaïa

« La politique touristique fait partie intégrante de notre volonté de renforcer l'attractivité de notre territoire. Les actions engagées vont toutes dans le même sens : celui d'un développement durable harmonieusement maîtrisé.

Valoriser son cadre de vie tout en assurant son essor économique, tels sont nos objectifs. Le rôle d'une collectivité réside notamment dans la valorisation de l'offre touristique et ce jeu de piste doit faire venir chez nous une nouvelle clientèle. »

Pour Louis Huguet, Président de la Communauté de communes du Bassin de Gannat qui assure la maîtrise d'ouvrage du projet, « Les Mondes d'Ogaïa » sont « d'abord destinés aux familles. »

Adopté en juin 2007, le Schéma de développement touristique sur les ComCom du Bassin de Gannat et Sioule, Colettes et Bouble (Cf. l'étude réalisée par DGCA Tourisme) fait apparaître clairement que le juste positionnement pour ce territoire élargi au Val de Sioule, est celui d'un grand espace de jeux et de découvertes de sites paysagers, de patrimoines, d'activités sportives ou culturelles, destiné à recevoir principalement des familles. « Qu'il s'agisse de Vulcania (à la notoriété désormais bien établie), de l'ouverture imminente de Paléopolis, la colline aux dinosaures, sans oublier le PAL voisin, c'est tout un éventail de propositions aussi ludiques que pédagogiques qui se trouve aujourd'hui déployé à leur intention. »

Une dynamique collective bien enclenchée

« Nous sommes engagés depuis plusieurs années dans des actions touristiques conjointes avec les autres Communautés de communes. C'est ainsi que le dispositif de découverte patrimoniale des « églises arc-en-ciel » initié par nos soins, a été étendu à tout le territoire de Val de Sioule - Forterre. » Une trentaine d'édifices religieux s'est vue intégrée dans un parcours thématique abordant les peintures murales, l'histoire, l'art religieux et ses symboles, sans oublier les traditions orales et écrites.

Tout le réseau d'Offices de Tourisme (OT) s'est fortement impliqué dans l'élaboration comme dans la mise en œuvre de ce projet d'envergure.



« Conçus pour jouer en équipe, Les Mondes d'Ogaïa sont issus d'un véritable travail d'équipe. » Responsable tourisme de l'OT en Pays Saint-Pourcinois, Cathy Monciaud se félicite de la bonne ambiance de travail qui s'est installée au fil des « nombreuses réunions de brainstorming et autres comités techniques. Leur efficacité nous a permis de parvenir à un résultat à la hauteur de nos ambitions. »

Plusieurs séries de tests grandeur nature ont été réalisées par l'entremise des trois Offices de Tourisme concernés. La formation d'équipes intergénérationnelles aux profils diversifiés (âge, profession, groupe familial ou amical, etc.) a permis d'évaluer sur le terrain de chacune des aires, le niveau de difficulté des épreuves comme le degré d'aboutissement du parcours, afin d'améliorer les indications du carnet de jeu. Il s'agissait de vérifier en conditions réelles le bon déroulement du jeu et la pertinence des supports utilisés.

« Nous avons pu nous assurer que le jeu « fonctionne » grâce à la participation de nombreux volontaires. L'un d'entre eux ayant obtenu 16/18 à l'issue du parcours, m'a déclaré que c'était la note qu'il décernait au jeu... »

Même satisfaction du travail accompli pour Delphine Grancho, animatrice de l'Office de Tourisme du Pays de Gannat et des Portes Occitanes : « nous attendons la commercialisation du jeu avec impatience. Elle marque l'aboutissement d'un travail de longue haleine. Notre équipe est aujourd'hui « fin prête » à recevoir des participants que nous espérons nombreux. Les joueurs devraient prendre plaisir à « faire travailler leurs méninges ». Entrer dans Les Mondes d'Ogaïa, ça se mérite ! »

Professionnels du tourisme, élus locaux, partenaires du projet ou encore jeunes des établissements du territoire, tous ont répondu présents pour des matinées d'expérimentation organisées en mars 2012. Ultimes répétitions avant le lever de rideau des Mondes d'Ogaïa au grand public, elles ont permis d'effectuer les derniers réglages nécessaires. Les questionnaires de satisfaction remplis par les équipes ont été pris en compte ; gênant l'accessibilité sur le parcours, une haie a été taillée, des barrières déplacées, etc. Autant de détails à ajuster pour garantir le bon déroulement du jeu.

Un jeu auquel on se laisse prendre...

Comme le confirment les volontaires initiés en avant-première, « l'univers d'Ogaïa vaut le détour ! Certaines énigmes vous mettent à rude épreuve, et les indices ne sont pas si évidents à déceler. C'est justement cette difficulté qui fait que l'on se pique au jeu. » Un jeu par ailleurs qualifié de « ludique, interactif, » ou encore « très prenant et original ; on rentre bien dans l'histoire... »

Des randonneurs habitués à parcourir les sites du Val de Sioule ont ainsi pu découvrir des endroits jusqu'alors inconnus d'eux. « On sort vraiment des sentiers battus. Les monuments servant de points de repère ou les anecdotes historiques intégrées à l'histoire d'Ogaïa, sont autant d'éléments qui prennent une nouvelle dimension grâce au jeu. »

C'est Nathalie Arnaud, animatrice de l'Office de Tourisme Sioule, Colettes et Bouble qui a supervisé l'Éduc Tour de mars sur les sites d'Ébreuil et d'Échassières. « L'une des participantes, une élue d'Ébreuil habitant sur la commune, a pour la première fois remarqué la borne d'accès au jeu, implantée depuis plusieurs mois à côté de l'OT. Preuve est faite de l'intégration réussie des équipements dans leur environnement !

Pour la quarantaine de participants invitée, la satisfaction s'est avérée totale. Un nouvel hébergeur récemment installé dans les environs (avec chambres et tables d'hôtes, ainsi qu'un gîte attenant), a tenu à visiter les deux mondes proposés au choix. Totalement conquis par l'approche ludique des Mondes d'Ogaïa, une fois sa découverte du village dûment effectuée, il a souhaité accomplir dans la foulée le parcours en forêt d'Échassières. Son seul regret : devoir patienter jusqu'à l'ouverture officielle pour pouvoir poursuivre son exploration ! »

Premier objectif atteint pour les partenaires mobilisés par le lancement des Mondes d'Ogaïa : le jeu de piste séduit ses participants.

Quelle que soit l'étape initiale, sa porte une fois franchie marque bel et bien le début d'une aventure. Cette envie de continuer est exprimée par l'immense majorité des personnes venues essayer les différents parcours.

La découverte d'un monde incite à explorer les autres ; la magie d'Ogaïa commence à opérer...