



Médiation Culturelle

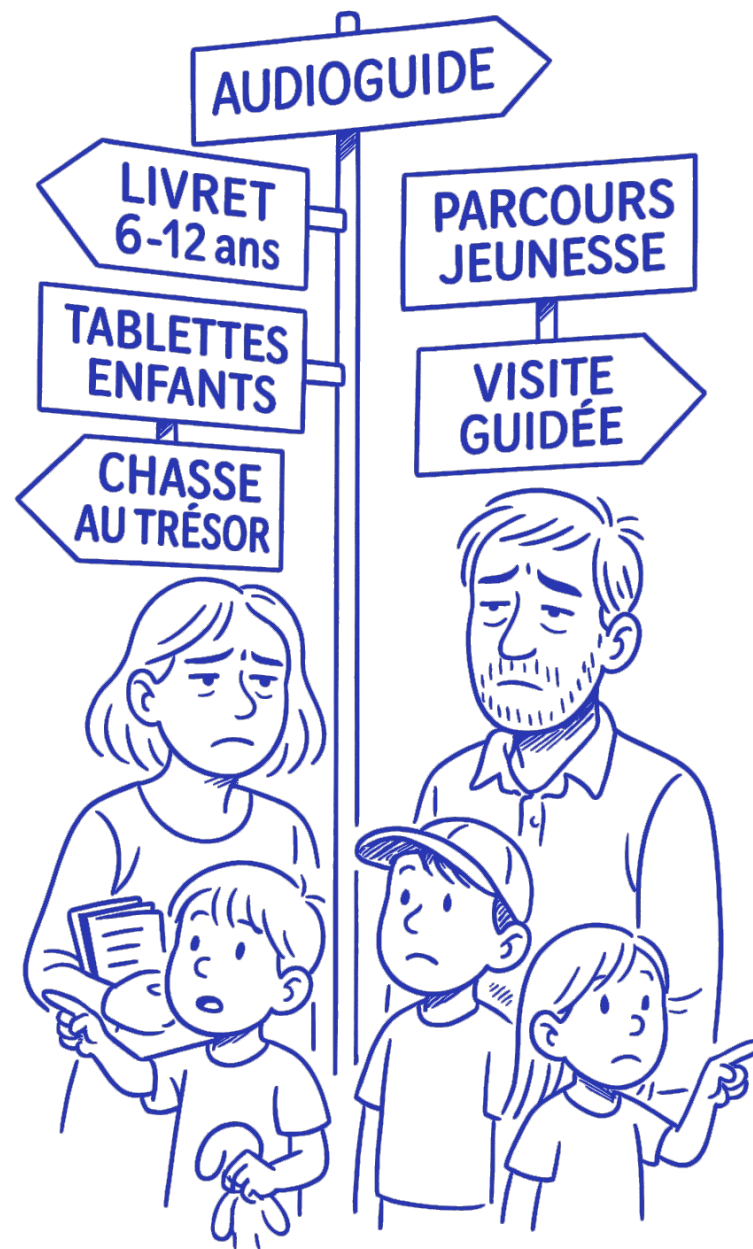
Projets jeunesse



**Transfaire**

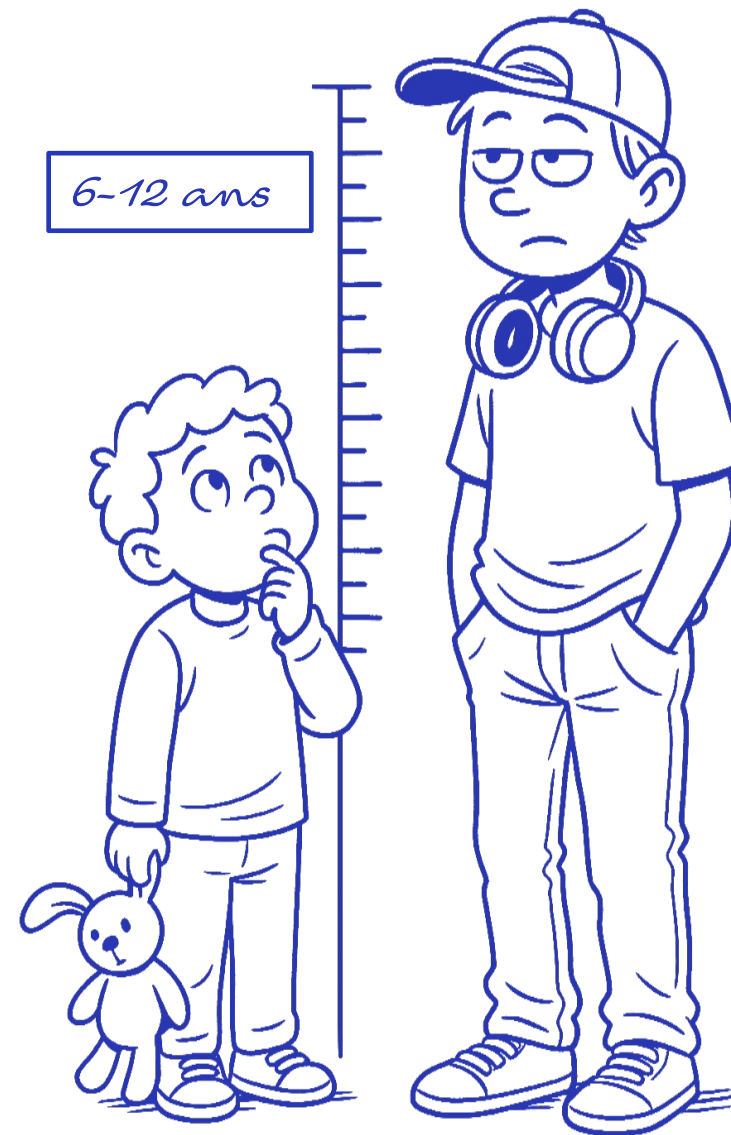
Médiation jeunesse

ce qui bloque aujourd'hui ?



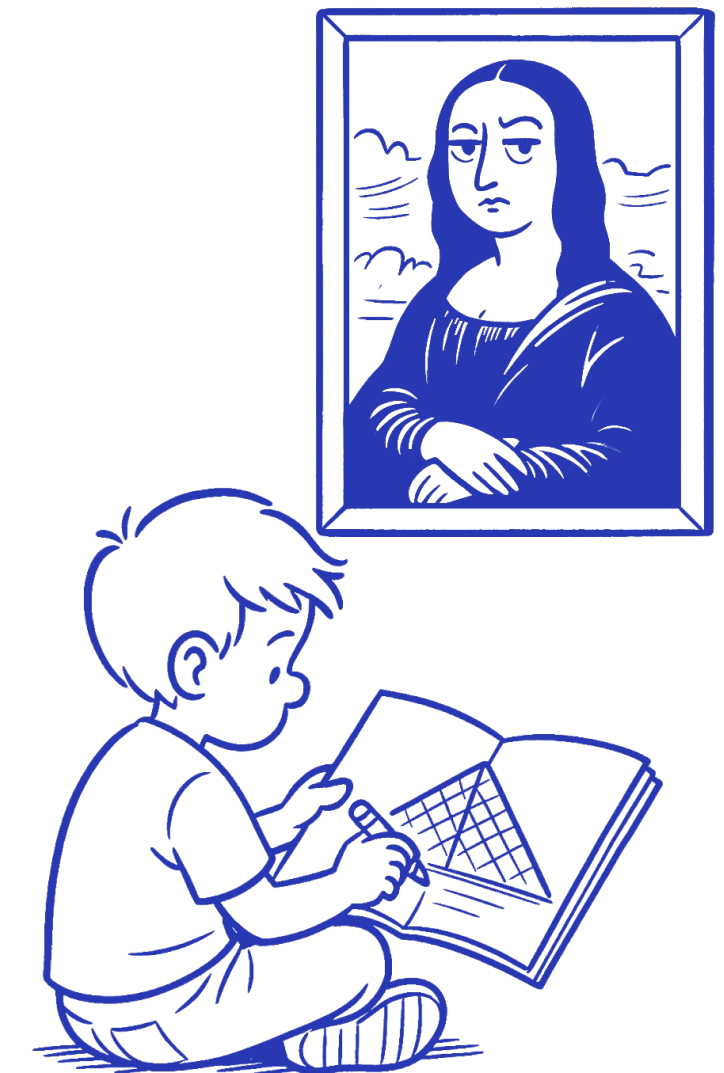
Une offre foisonnante,
peu lisible,

au point de perdre le public.



Des tranches d'âge trop larges,
« fourre-tout » :

le contenu manque de ciblage
et le message est dilué.



Des jeux centrés sur le thème,
pas sur les œuvres :

le cœur de la collection passe au
second plan.

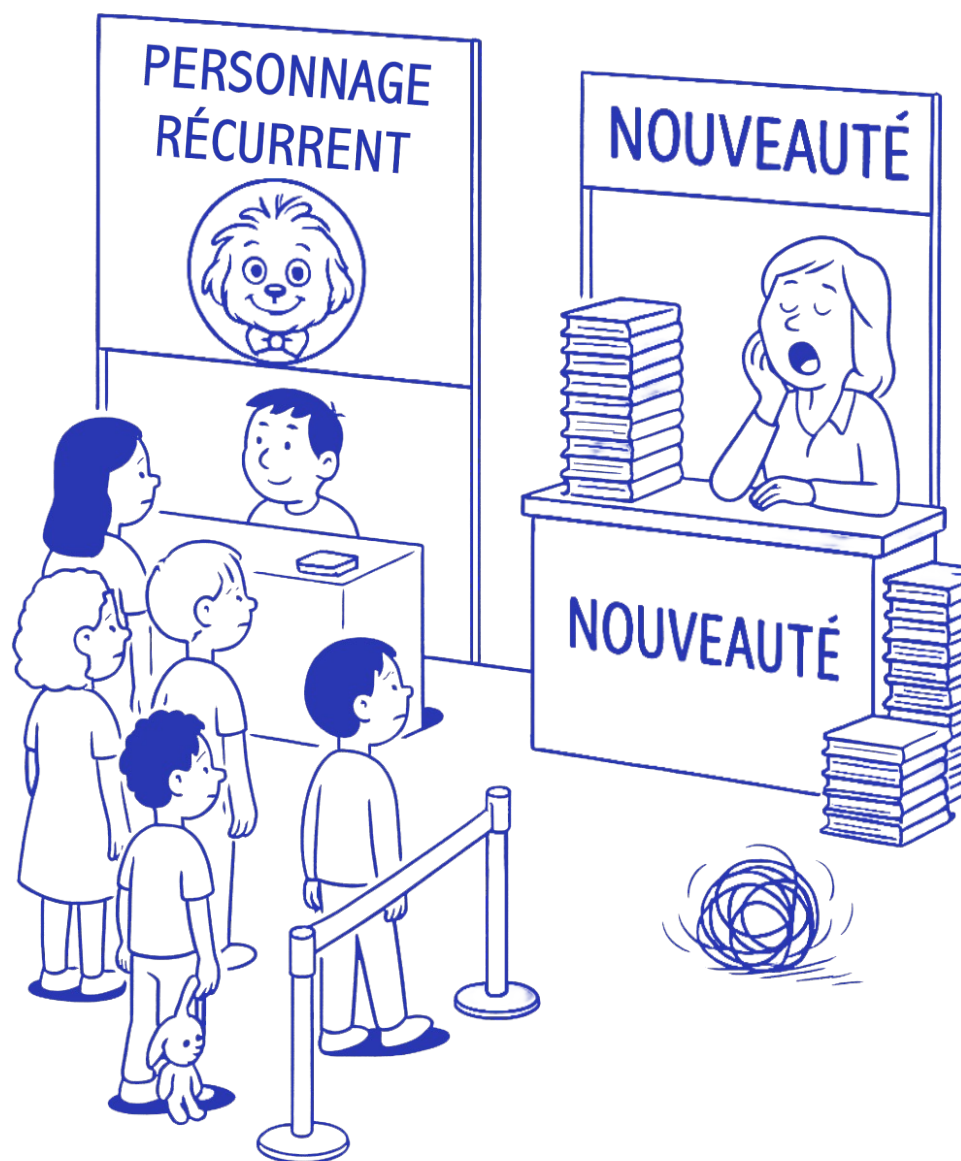
Médiation jeunesse

ce qui bloque aujourd'hui ?



Des formats qui ignorent les
micro-temps d'attention :

décrochage express chez les enfants.



Les enfants vont vers ce qu'ils
connaissent déjà :

ils ont besoin de repères familiers.



Une forte attente de solutions
sans écrans :

des familles comme des lieux.

Nos solutions

Fort de ce constat, et avec l'appui de conseillers pédagogiques, nous avons conçu deux collections efficaces qui répondent point par point aux problématiques.

ALPHONSE

• • part en vadrouille • •

VISITE EN HÉROS!

Pour les 4 à 8 ans

Alphonse part en vadrouille est une série de livres et carnets de visite conçus spécialement pour musées, monuments historiques, jardins remarquables et villes.

- **Alphonse** est un petit aventurier curieux et intrépide, toujours prêt à partir en vadrouille avec ses amis. C'est le **personnage iconique** que l'on retrouve dans chaque lieu, chaque aventure, avec sa bande d'amis et d'antagonistes.
- Chaque aventure associe histoire, jeu et imaginaire pour faire découvrir un lieu culturel aux enfants tout en s'amusant.

Notre objectif : transformer la visite en une expérience vivante et mémorable pour les 4-8 ans.

Pour les 9 à 13 ans

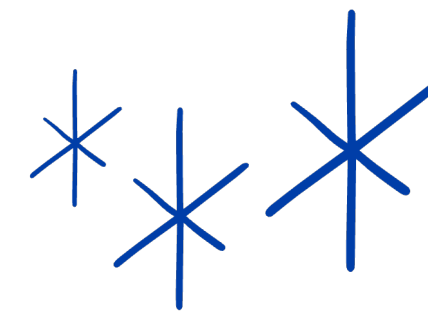
Visite en héros ! est une collection de livres interactifs, inspirés des « Livres dont vous êtes le héros », qui invite les 9-13 ans à explorer musées, monuments, jardins remarquables et villes en mode quête.

Une **collection repère** que l'on retrouve de lieu en lieu. À chaque salle, **des choix orientent l'histoire** et la manière d'aborder les œuvres : indices à repérer, énigmes rapides, objectifs à atteindre.

Le parcours s'adapte au lieu et **se prolonge à la maison** : on rejoue, on découvre de nouveaux chemins et on redécouvre le site et les œuvres autrement.

Notre objectif : transformer la visite en une aventure interactive, motivante et mémorable pour les 9-13 ans.

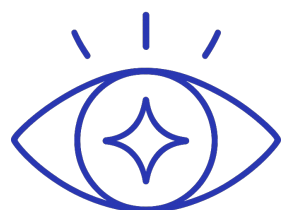
Les valeurs du projet



Jouer

On visite en jouant, pas en scrollant. Les œuvres restent les stars.

La visite devient un jeu 100 % sans écran. La collection du lieu se change en terrain de jeu : observer, comparer, traquer des indices dans les œuvres.



Captiver

Un fil rouge qui relance l'attention tout au long de la visite.

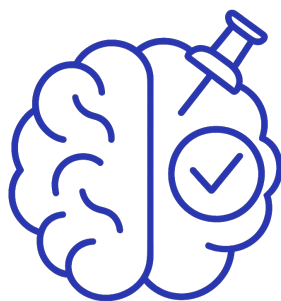
Pour chaque lieu, une histoire sur-mesure rythmée par des défis courts et des relances salle après salle, avec une victoire finale. **Les enfants ont un objectif et restent engagés.** Ils savent quoi chercher, pourquoi, et ce qui vient après. **Pas de décrochage!**



S'attacher

Des héros attachants et familiers, que l'on retrouve de lieu en lieu.

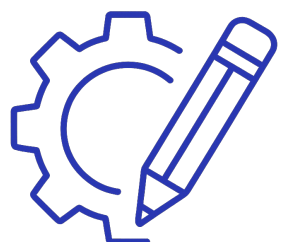
Pour les 4-8 ans, *Alphonse part en Vadrouille* crée des repères rassurants. Pour les 9-13 ans, *Visite en héros !* s'impose comme une collection repère, façon *Mortelle Adèle* ou *Chair de poule*.



Mémoriser

Chaque visite s'emporte à la maison !

Nos histoires servent de support pendant la visite et deviennent un livre-souvenir après. On prolonge, rejoue et partage en famille ou en classe. La mémoire du lieu devient un récit que l'on garde et relit. Apprentissage renforcé, bouche-à-oreille nourri, envie de revenir.



Personnaliser

Nos formats s'intègrent **sur-mesure** à votre réalité : visite autonome, guidée ou greffée à un parcours existant. Plug-and-play ou co-conçus avec vos équipes, ils respectent votre identité et vos objectifs. Vous **monétisez** l'entrée enfant, ouvrez un nouveau canal de communication et rejoignez un "club" de partenaires qui attire et fidélise les publics.

ALPHONSE

● ● ● part en vadrouille ● ●



Partout, le même repère : ALPHONSE !

Alphonse est un petit chien curieux, courageux et résolument aventurier. D'un musée à l'autre, d'un monument à l'autre, les enfants retrouvent ses péripéties : même compagnon, nouveaux lieux, nouveaux défis.

Dès l'entrée, il ouvre l'histoire, fixe la mission et guide pas à pas la découverte, au plus près des œuvres. Il s'adresse aux enfants avec des mots simples, pose des questions, déclenche de micro-défis adaptés à leur attention.

Autour de lui, une bande qu'on adopte dès la première page : Bertille, Fernand, Zoé, Colette, Barnabé. Des personnalités complémentaires, pensées pour créer attachement, rires et entraide tout au long de la visite.

Face à eux, des antagonistes récurrents qui pimentent l'aventure (Félix, Minette, Rousty, Craven) pour du défi, de l'humour et des rebondissements mémorables.

Le tout est conçu pour les 4-8 ans, sans écran, avec des histoires et des jeux qui mettent le lieu et ses œuvres au centre. Ces personnages récurrents rassurent les plus jeunes et créent une complicité immédiate.

Une expérience originale, immersive et sur-mesure, qui transforme chaque visite en épisode à collectionner !

Deux Formats *AU SERVICE DE L'EXPÉRIENCE !*

UNE OFFRE INNOVANTE ET COMPLÉMENTAIRE, PENSÉE POUR TRANSFORMER CHAQUE VISITE EN UNE AVENTURE LUDIQUE ET INOUBLIABLE !

LE CARNET DE VISITE

Un livret-jeu illustré, construit autour d'un fil conducteur original, qui capte puis relance l'attention de l'enfant tout au long de la visite.

À travers des jeux, des observations, des énigmes et des activités guidés par Alphonse, les enfants sont invités à explorer activement les lieux, à apprendre en s'amusant, et à garder un souvenir personnalisé de leur passage.

Les réponses sont regroupées sur un flyer distribué à part, afin d'éviter toute tentation et de préserver l'attention des enfants durant la visite. Chaque lieu choisit l'endroit où il est mis à disposition. Véritable sésame, il révèle les solutions et la résolution finale de la mission. * *



LE LIVRE D'ALPHONSE

Une histoire originale et illustrée, créée sur mesure autour du lieu, dans laquelle Alphonse et ses amis vivent une aventure palpitante, résolvent une énigme ou surmontent un défi.

Ce livre est conçu pour être **vendu en boutique après la visite** ou offert par des proches, permettant à l'enfant de revivre l'expérience ou de la découvrir à travers le regard d'un autre. * *

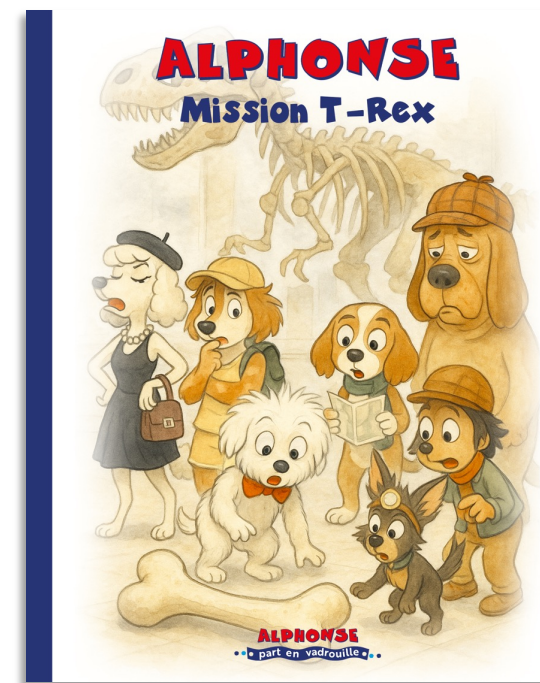
Notre Offre

UNE PRESTATION CLÉ EN MAIN POUR ENRICHIR L'EXPÉRIENCE VISITEUR ET VALORISER VOTRE PATRIMOINE



CONCEPTION D'UN CARNET DE VISITE PERSONNALISÉ

Création d'un carnet de visite de **24 pages**, composé de jeux et d'illustrations adaptés pour rendre la visite interactive et engageante pour toute la famille



CRÉATION D'UN LIVRE JEUNESSE SUR MESURE

Un livre illustré de **36 pages**, qui raconte une aventure d'Alphonse dans votre lieu, captivant l'imaginaire des enfants et les plongeant dans l'histoire du site après la visite



IMPRESSION LOCALE ET ÉCO-RESPONSABLE

Nos carnets et livres sont imprimés en France, en circuit court et dans le respect des normes écologiques, garantissant une production responsable et durable.



MISE EN AVANT DES PRODUITS SUR VOTRE SITE

Pour le carnet de visite :

- 3 présentoirs pour comptoirs d'accueils
- 5 affiches A3 de promotion
- Flyers avec les réponses
- Des crayons à papier estampillés

Pour le livre : un grand présentoir adapté à la boutique

VISITE EN HÉROS!



Ici, c'est l'ado qui prend la barre et devient à la fois enquêteur, stratège, metteur en scène de sa visite. D'un musée à l'autre, d'un monument à l'autre, c'est lui qui conduit l'intrigue !

Dès la première page, l'objectif est clair. À chaque salle, **des choix orientent le récit**, des indices se débusquent au plus près des œuvres, des artefacts se collectionnent et le score grimpe. Les embranchements font avancer l'histoire sans retour en arrière : on progresse, on assume, on recommence pour mieux réussir.

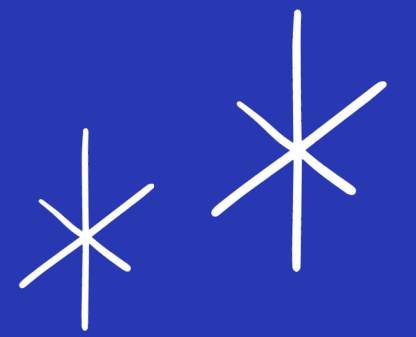
Autour de lui, une **équipe récurrente** qu'on adopte vite : Ambroise (l'audace), Bérénice (la méthode), Auguste (le flair inattendu) et Alphonse, le bichon à la truffe détective. Selon le lieu, ils croisent et font interagir des personnages liés au site (artistes, figures historiques, gardiens, héros locaux, etc.) pour ancrer l'aventure dans le réel.

Les obstacles sont ludiques : énigmes d'observation, codes, classements, détails à repérer. Mauvais choix ? Un gag, quelques points en moins, et on relance. Bons choix ? On gagne des points et parfois on débloque des avantages utiles plus loin.

Pensé pour les 9-13 ans, ce dispositif inspirés des *Livres dont vous êtes le héros* rend chaque enfant « seul maître à bord » de sa visite. Rejouable, il propose plusieurs fins et donne envie de revenir pour tester d'autres stratégies, explorer d'autres œuvres et compléter la compréhension du lieu.

UNE EXPÉRIENCE SUR-MESURE,
QUI S'ANCRE DURABLEMENT DANS LA MÉMOIRE DES ADOS,
SE COLLECTIONNE COMME UN SOUVENIR,
ET SE REJOUÉ À L'INFINI À LA MAISON !

Notre Offre



UNE PRESTATION CLÉ EN MAIN POUR ENRICHIR L'EXPÉRIENCE VISITEUR ET VALORISER VOTRE PATRIMOINE



CRÉATION D'UN LIVRE SUR MESURE

Un livre-jeu illustré d'environ 80 pages, où les 9-13 ans prennent les commandes d'une aventure conçue dans votre lieu, stimulant leur imaginaire et les replongeant, après la visite, au cœur de l'histoire du site.



IMPRESSION LOCALE ET ÉCO-RESPONSABLE

Nos livres sont imprimés en France, en circuit court et dans le respect des normes écologiques, garantissant une production responsable et durable.



MISE EN AVANT DES PRODUITS SUR VOTRE SITE

Pour le guichet :

- 3 présentoirs pour comptoirs d'accueils
- 5 affiches A3 de promotion
- Des crayons à papier estampillés

Pour la boutique : un grand présentoir adapté à la boutique

Des histoires multilingues

Une expérience qui parle toutes les langues !

Offrez à vos visiteurs une aventure qu'ils comprendront dans leur propre langue.

Parce que chaque lieu accueille un public international, nous adaptons nos ouvrages pour que chacun vive l'histoire pleinement, sans barrière linguistique.

Nos créations peuvent être traduites en :
Anglais, Espagnol, Italien, Allemand et Chinois,
etc...

Faites voyager vos histoires au-delà des frontières,
et touchez tous les publics, d'où qu'ils viennent.



Nos Tarifs *monétisez (enfin) les entrées enfants !*

Adhérer, c'est convertir les entrées enfants (souvent gratuites) en revenus immédiats grâce à nos solutions.

Des ouvrages au prix public attractif, pensés pour maximiser vos sources de revenus.

Là où la remise accordée sur un livre se situe généralement entre 25 et 30 %, nous garantissons à chaque lieu partenaire **50 %** sur le prix public HT.



3,90 €
T.T.C.

3,72 € H.T.

Carnet de visite
Alphonse part en vadrouille

35 % de remise sur les 1 000 premiers exemplaires, puis 50 % sur tous les exemplaires suivants.



6,90 €
T.T.C.

6,52 € H.T.

Livre Alphonse
Alphonse part en vadrouille

35 % de remise sur les 750 premiers exemplaires, puis 50 % sur tous les exemplaires suivants.



7,90 €
T.T.C.

7,47 € H.T.

Livre Visite en Héros !
Visite en Héros !

35 % de remise sur les 750 premiers exemplaires, puis 50 % sur tous les exemplaires suivants.

Rejoignez le Club

SOUSCRIRE AUX SOLUTIONS TRANSFAIRE, C'EST REJOINDRE UN CLUB QUI BOOSTE VOTRE VISIBILITÉ ET VOS ENTRÉES FAMILIALES.

Puissance éditoriale

Via Transfaire (plus de 40 ans d'expertise), les ouvrages seront distribués dans les librairies sur tout l'espace francophone : vos histoires voyagent au-delà de la visite, amplifient votre notoriété et créent une nouvelle source de communication durable.

Visibilité nationale

Sur les sites internet dédiés aux projets, une carte de France en page d'accueil recense tous les lieux partenaires ; les familles peuvent effectuer des recherches par région, département, ou en entrant leur adresse pour voir les lieux à proximité et planifier leur prochaine sortie chez vous.





À VOUS DE JOUER !

Anatole GIRARD

 06 30 55 82 55

 agirard@transfaire.com

 transfaire.com