



**PFYN-FINGES**  
Naturpark Wallis  
Parc naturel Valais



Erlebniswelt  
Roggen  
Erschmatt



# Créer des sentiers didactiques innovants dans les parcs suisses

Du concept au terrain avec la méthode IDEFIX

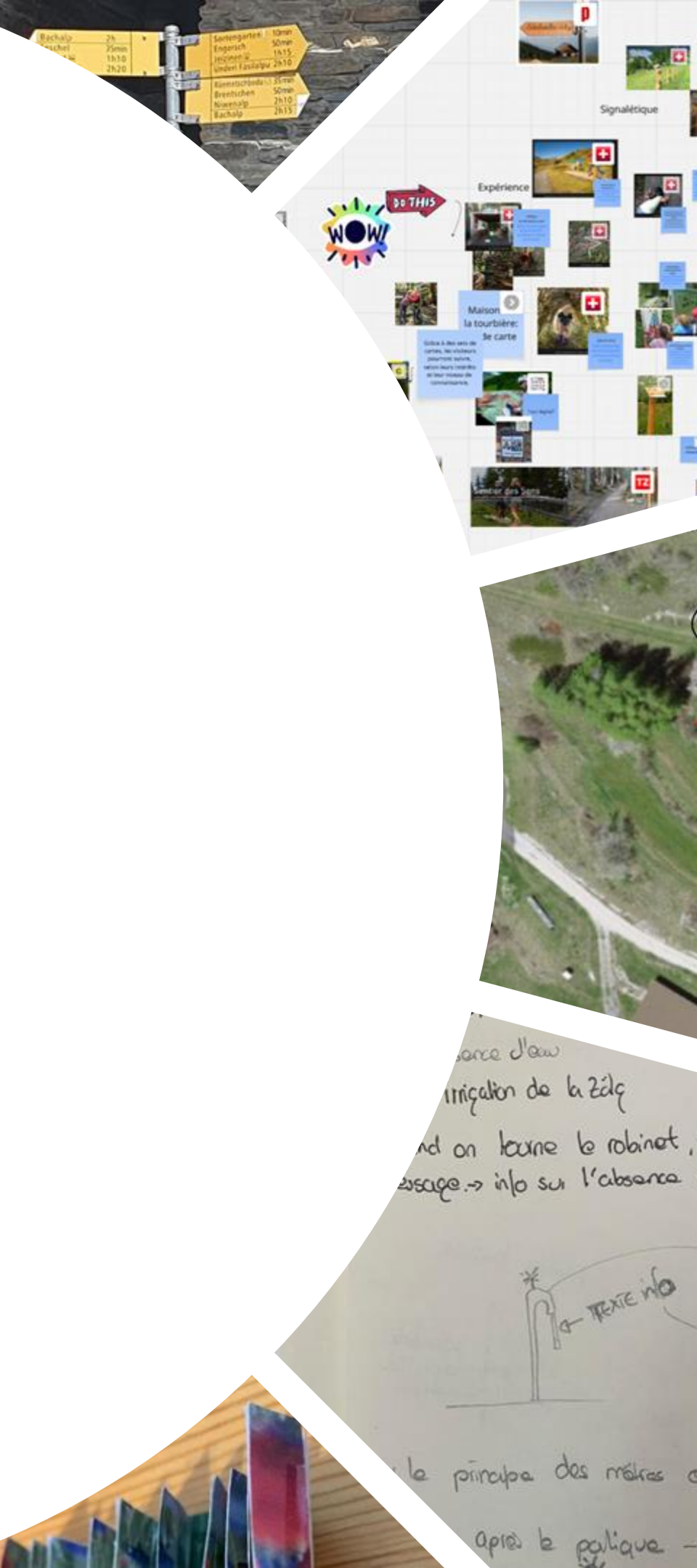
Lucienne Roh - Verein  
Erlebniswelt Roggen Erschmatt

Colloque de Recherche sur les parcs suisse- Sierre - 30.10.25

# CRÉER DES SENTIERS DIDACTIQUES INNOVANTS DANS LES PARCS SUISSES

Du concept au terrain avec la méthode IDEFIX

- Contexte
- Méthodes
- Bonnes pratiques et critères existants
- Définition opérationnelle
- Matrice d'évaluation de l'innovation
- Méthode IDEFIX
- Floraweg





# Contexte

Créer un sentier didactique

Abondance: 293 sentiers didactiques inventoriés en VS

Perte attractivité

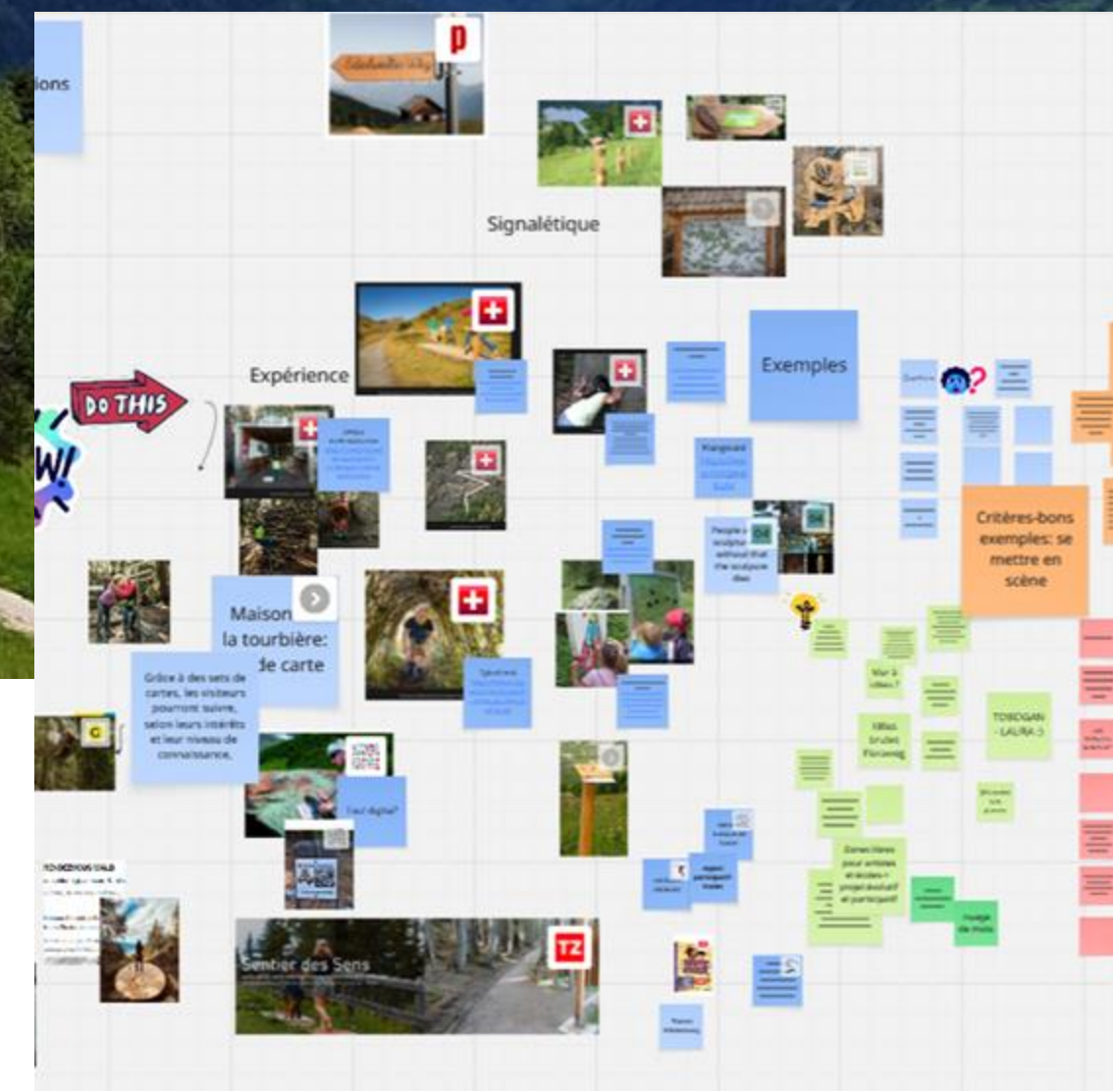
Manque de durabilité

Innovation?

Durabilité?

Spécificités parc naturel ?





Projet Innotour avril - novembre 2025

## Méthodes

Recherche littérature et bonnes pratiques

Approche participative: table ronde et enquête auprès des partenaires



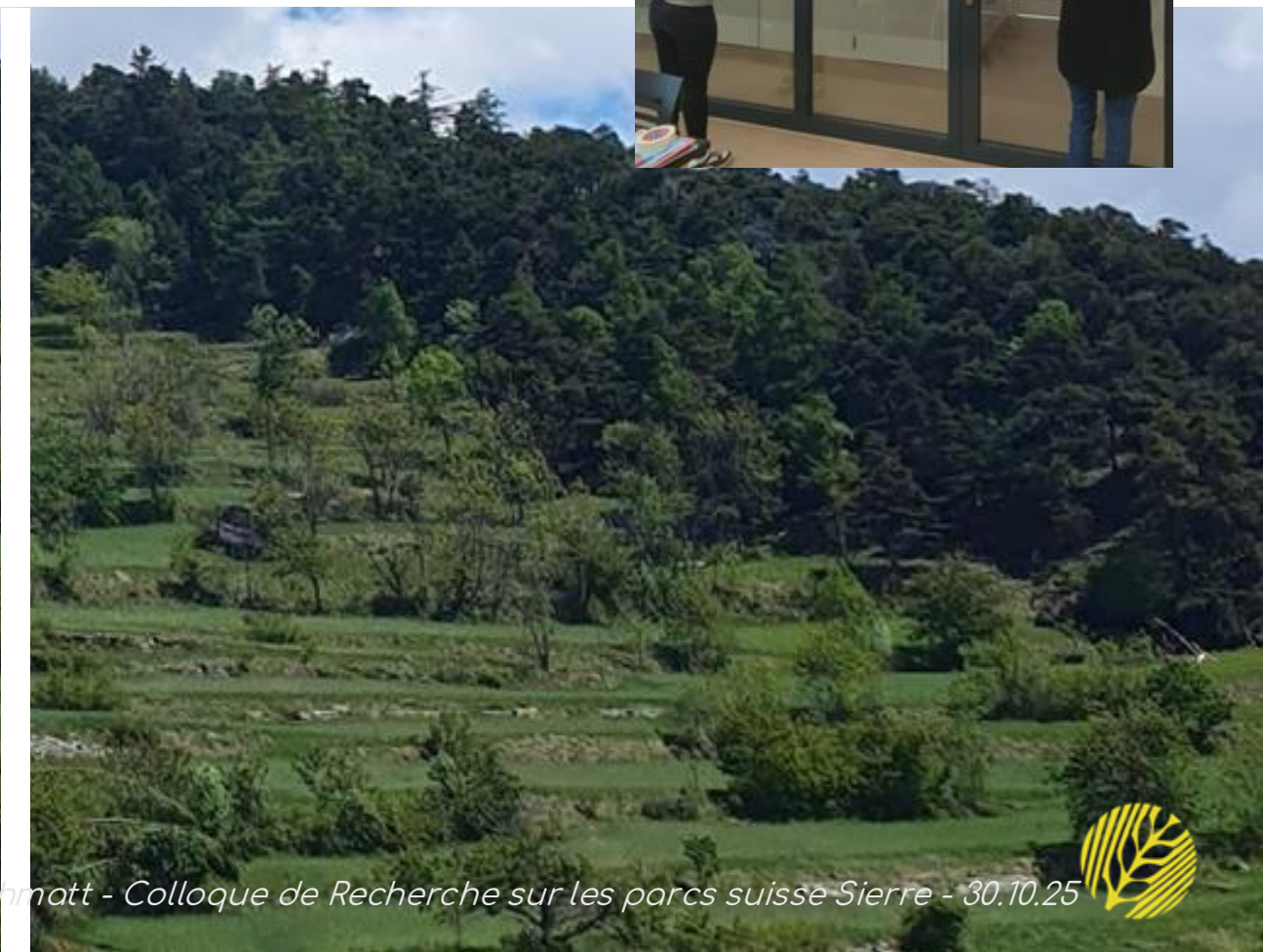
# Association Nature - Culture & Tourisme : 38 critères d'évaluation de la qualité scientifique et didactique

- Guide et base utile



## Critères spécifiques Parc naturel et innovation

- Littérature & bonnes pratiques
- Enquête



# Définition opérationnelle et critères spécifiques

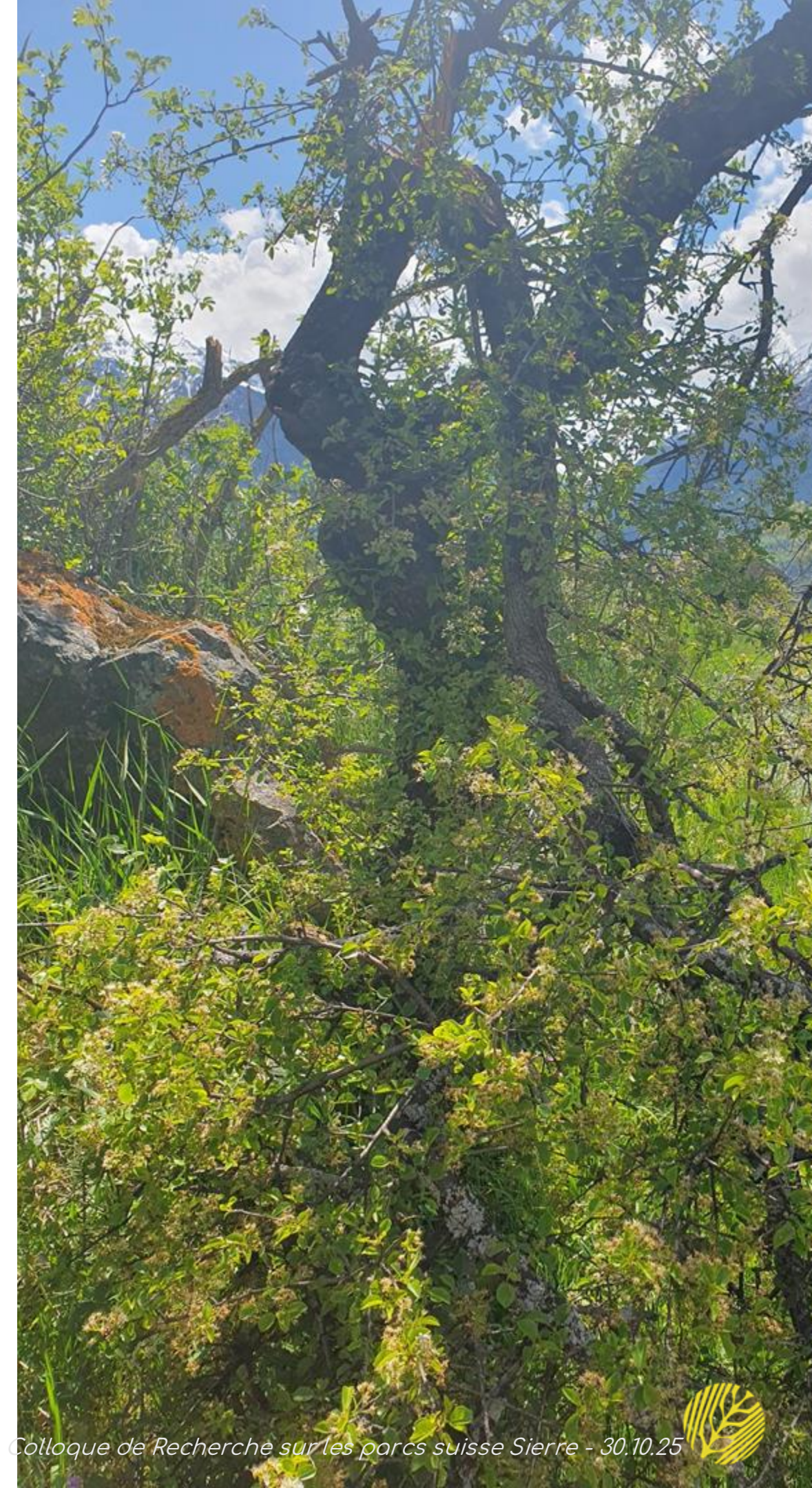
Définition d'un sentier didactique innovant dans un parc naturel

Un parcours qui surprend, apprend, et respecte : le sentier didactique innovant allie immersion, plaisir et transmission des valeurs du parc, en minimisant son empreinte sur l'environnement dès sa conception.

Un sentier didactique innovant dans un parc naturel est un parcours immersif qui plonge les visiteurs au cœur du territoire, leur permettant de découvrir la nature, le paysage, l'histoire et les enjeux du site. Par son approche interactive, didactique et sensorielle, il éveille la curiosité et favorise un respect profond des lieux. Conçu dans une démarche de réduction de l'impact environnemental, il offre une expérience à la fois enrichissante et durable.

Liste de 20 critères répartis dans 4 catégories:

- Contenu et dimension pédagogique
- Expérience visiteur·se
- Intégration environnementale et durabilité
- Qualité et pérennité des installations



# Matrice d'évaluation de l'innovation

Degré \ Dimension	Incrémentale <i>Amélioration d'éléments existants</i>	Adaptative <i>Transfert de solutions issues d'autres domaines</i>	Transformative <i>Approches radicalement nouvelles de médiation</i>	Disruptive <i>Redéfinition complète du concept</i>
Contenu et pédagogie	Très peu de texte			
Support		Dispositif audio artistique (utilisés plutôt par des musées)	Pas de panneaux signalétiques et explicatifs traditionnels -> création de dispositif sur mesure artisanaux	
Expérience visiteuse	Expérimentation par les sens et le jeu	Jeu de piste		
Intégration environnementale			création de dispositif sur mesure artisanaux	



# Méthode IDEFIX



IDEFIX	<i>Une structure claire pour des parcours inspirants et surprenants</i>	<i>Eine klare Methode für inspirierende und überraschende Erlebnispfade</i>
I	<p><b>Identifier les contraintes</b></p> <p>Considérer les limites comme des déclencheurs d'idées nouvelles. Les contraintes deviennent des opportunités créatives.</p>	<p><b>Identifizieren der Einschränkungen</b></p> <p>Grenzen nicht als Hindernisse sehen, sondern als Auslöser für neue Ideen. Einschränkungen werden zu kreativen Möglichkeiten</p>
D	<p><b>Dénicher les perles</b></p> <p>Repérer les éléments singuliers, inattendus, riches de potentiel narratif.</p> <p>Identifier les lieux qui valent le détour, et méritent d'être mis en valeur et les fun facts, anecdotes, histoires qui méritent d'être mis en valeur.</p>	<p><b>Durchsuchen – die Perlen entdecken</b></p> <p>Besondere, unerwartete Elemente mit narrativem Potenzial entdecken.</p> <p>Identifizieren Orte, die einen Besuch wert sind und die es verdienen, hervorgehoben zu werden. und Fun Facts, Anekdoten, Geschichten, die es verdienen, hervorgehoben zu werden.</p>
E	<p><b>Élaborer le scénario</b></p> <p>Composer un parcours rythmé où l'alternance crée de la respiration. L'innovation naît de l'agencement des formes et contenus.</p>	<p><b>Entwickeln des Szenarios</b></p> <p>Einen rhythmischen Pfad gestalten, in dem Abwechslung und Inszenierung Innovation ermöglichen</p>
F	<p><b>Faire vivre les lieux et contenus</b></p> <p>Incarner, interpréter, faire ressentir, surprendre. L'expérience est un vecteur d'innovation.</p>	<p><b>Fühlen – die Orten und Inhalte erleben</b></p> <p>Orte und Inhalte verkörpern, interpretieren, spürbar machen und überraschen. Das Erleben wird zum Träger der Innovation.</p>
I	<p><b>Itérer, tester, innover</b></p> <p>Ajuster et affiner le parcours à l'aide d'outils concrets (grille, checklist, matrice). Vérifier la conformité aux valeurs du parc. L'innovation se construit par le va-et-vient entre idées et validation.</p>	<p><b>Iterieren, testen und weiterentwickeln</b></p> <p>Den Pfad mit konkreten Werkzeugen (Checklisten, Kriterien, Innovationsmatrix) überarbeiten und verfeinern. Überprüfung der Einhaltung von Parkwerten. Innovation entsteht im Wechselspiel von Ideen und Rückmeldung.</p>
X	<p><b>EXpérimenter sur le terrain</b></p> <p>Mettre en œuvre le parcours dans un format réel ou pilote. Observer, écouter, ajuster. C'est l'étape vivante, où l'innovation prend corps dans la réalité.</p>	<p><b>EXperimentieren</b></p> <p>Den Pfad im realen Kontext oder als Pilotprojekt umsetzen. Beobachten, zuhören, anpassen. Hier wird Innovation greifbar und lebendig.</p>



GMT PRODUCTIONS, ASTERIX® - OBELIX® - IDEFIX - © 2023 LES ÉDITIONS ALBERT RENE / GOSCINNY-UDERZO





© <https://asterix.com/persocom.com/b-d-idetix-idetix/>

I	<p><b>Identifier les contraintes</b></p> <p>Considérer les limites comme des déclencheurs d'idées nouvelles. Les contraintes deviennent des opportunités créatives.</p>
---	---



Contrainte	Solutions
Lieu : éloigné et trajet en pente	Jeu de piste avec un arrêt intermédiaire durant la marche "d'approche"
Fragilité du site	Parcours uniquement dans la partie inférieure de la Zälg Canalisation des visiteurs : fauche du chemin et cordes pour les endroits fragiles
Valeur paysagère très importante	Faire avec l'existant Dispositifs discrets
Saisonnalité	Dispositifs déplaçables facilement Jeu de piste facilement modifiable et adaptable Dispositifs éphémères
Public cible large: tout public, famille	Contenu sur plusieurs niveaux: facile accès et ludique, et informations supplémentaires disponible via des QR code Jeu de piste très simple, sans contenus spécifiques, possibles de le réaliser en famille avec des enfants de différents âges
Plusieurs langues: minimum 2 (DE, FR), idéal 4 (IT, ENGL)	Le moins de texte possible Dispositifs ludiques "que l'on comprend tout seul" Utilisation du dialecte local comme langue principale
Temps et budget restreint	Faire avec l'existant Dispositifs uniques imaginés avec matériaux locaux et récupération Approche "artistique et artisanale" Propositions de nombreuses solutions à choix, développables sur plusieurs années

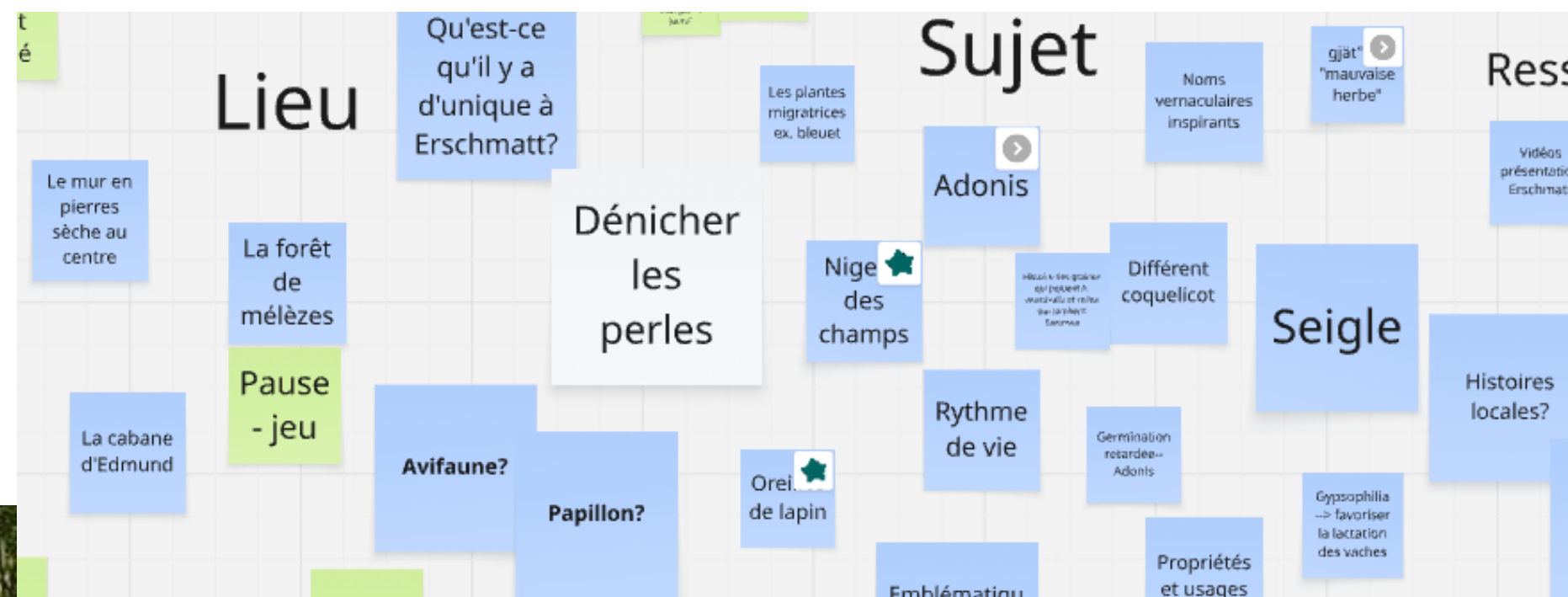


© <https://asterix.com/personnages/bd-idefix-idefix/>

D

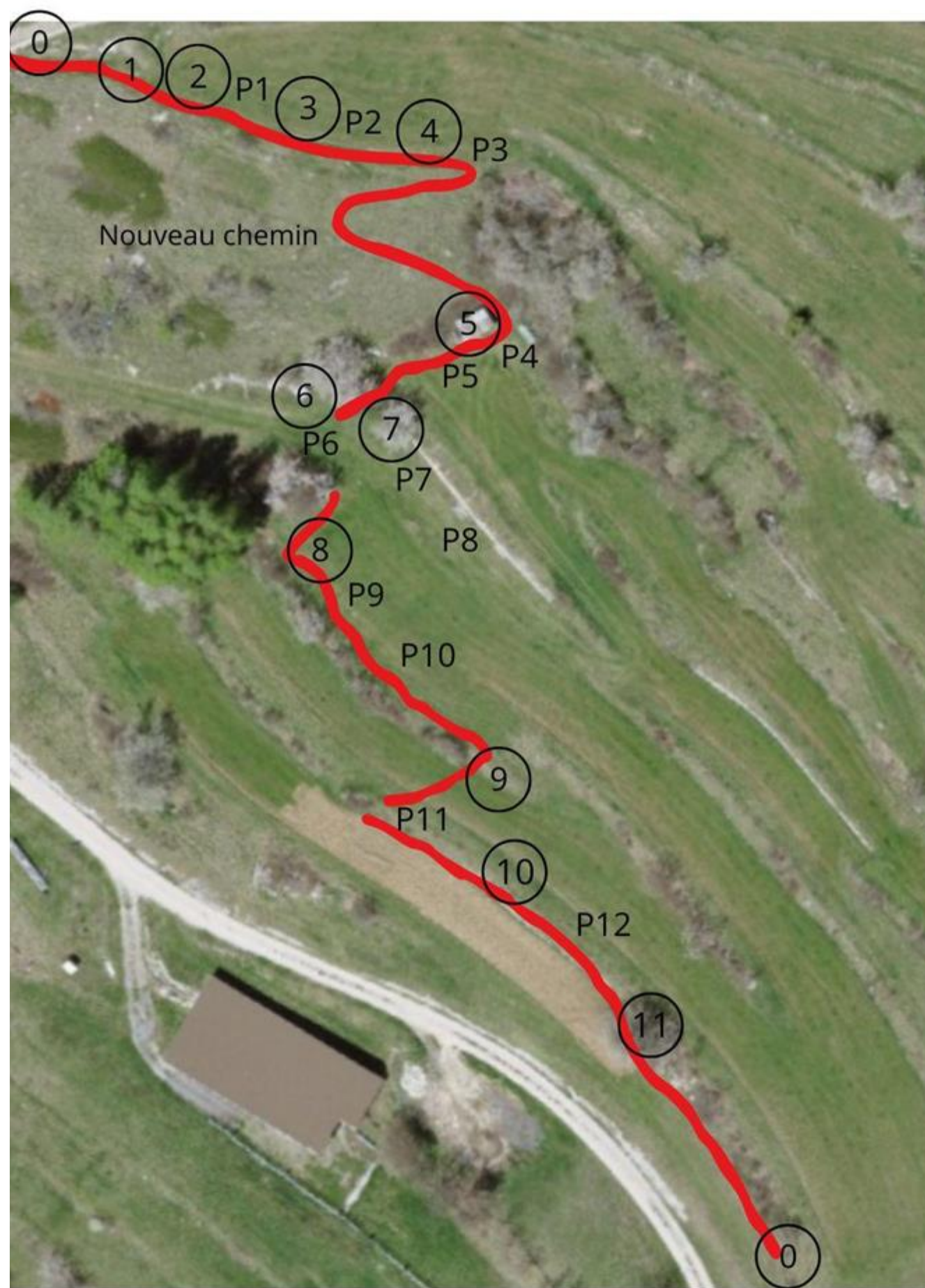
## Dénicher les perles

Repérer les éléments singuliers, inattendus, riches de potentiel narratif. Identifier les lieux qui valent le détour, et méritent d'être mis en valeur et les fun facts, anecdotes, histoires qui méritent d'être mis en valeur.





© <https://asterix.com/personnages/b-d-idefix-idefix/>



E	<h3>Élaborer le scénario</h3> <p>Composer un parcours rythmé où l'alternance crée de la respiration. L'innovation naît de l'agencement des formes et contenus.</p>
---	--

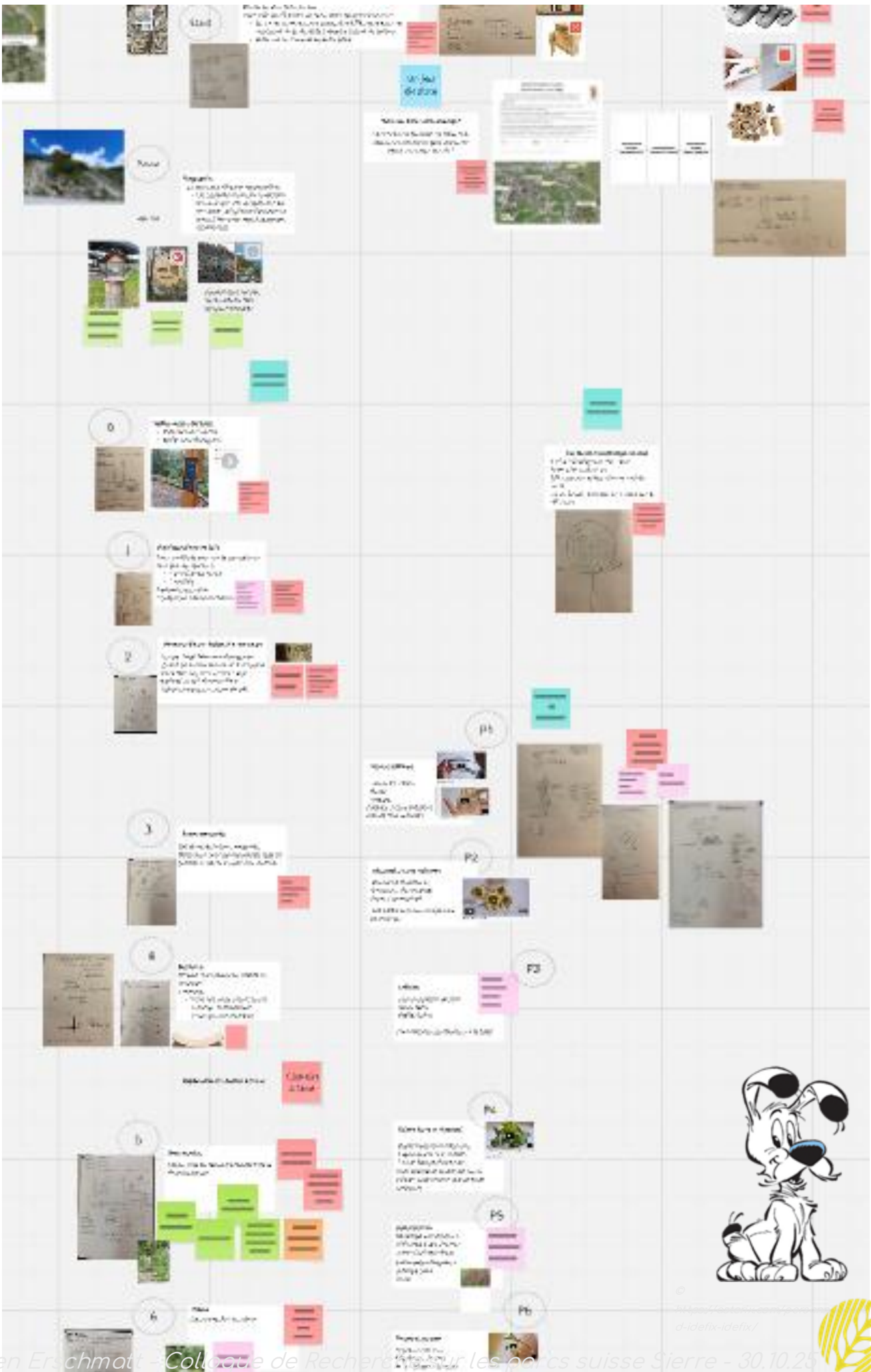
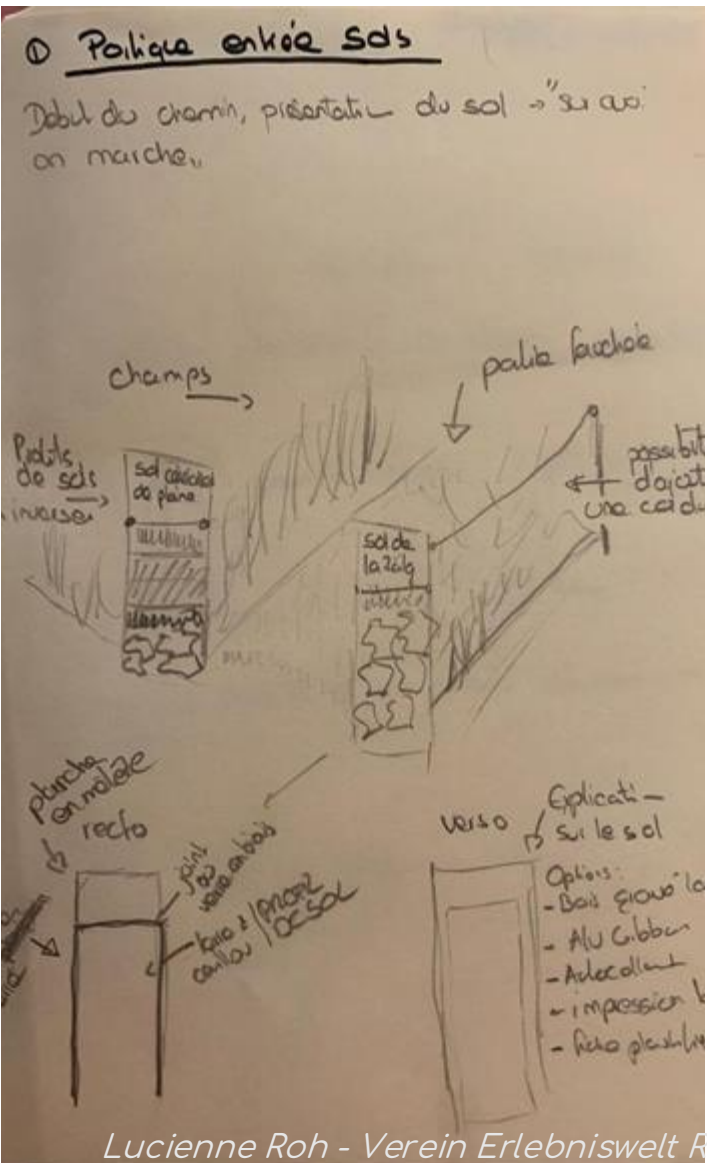
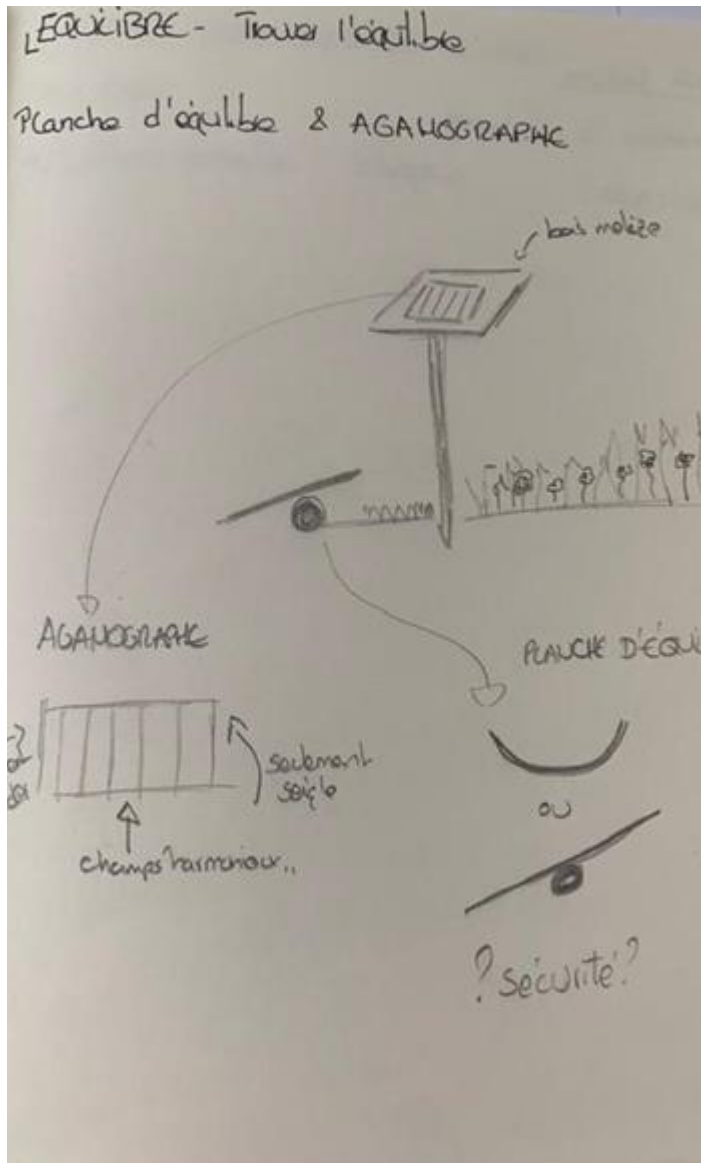
Relier les perles entre elles et avec les thématiques souhaitées et objectifs du mandataire.

Discussions avec équipe (différents points de vue)

! Pas linéaire



F	<p>Faire vivre les lieux et contenus</p> <p>Incarner, interpréter, faire ressentir, surprendre. L'expérience est un vecteur d'innovation.</p>
---	---

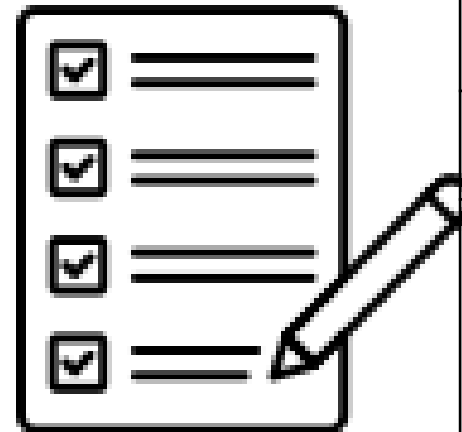




© <https://asterix.com/personnages/b-d-idelfix-idelfix/>

I **Itérer, tester, innover**

Ajuster et affiner le parcours à l'aide d'outils concrets (grille, check-list, matrice). Vérifier la conformité aux valeurs du parc. L'innovation se construit par le va-et-vient entre idées et validation.



Degré \ Dimension	Incrémentale <i>Amélioration d'éléments existants</i>	Adaptative <i>Transfert de solutions issues d'autres domaines</i>	Transformative <i>Approches radicalement nouvelles de médiation</i>	Disruptive <i>Redéfinition complète du concept</i>
Contenu et pédagogie	Très peu de texte			
Support		Dispositif audio artistique (utilisés plutôt par des musées)	Pas de panneaux signalétiques et explicatifs traditionnels -> création de dispositif sur mesure artisanaux	
Expérience visiteur-se	Expérimentation par les sens et le jeu	Jeu de piste		
Intégration environnementale			création de dispositif sur mesure artisanaux	



X **EXpérimenter sur le terrain**

Mettre en œuvre le parcours dans un format réel ou pilote. Observer, écouter, ajuster. C'est l'étape vivante, où l'innovation prend corps dans la réalité.



# Florawe

## Sentier didactique - Au Fil des terrasses

### Rencontre avec les fleurs des champs

- 11 arrêts proposés:
  - Thème: expérience interactive - immersive
  - Portrait de plante: éphémère et fixe
- Artisanat durable et différentes options
- Public cible: généralistes, curieux de la nature

## Jeu de piste - Mission Fleurs des champs

### Au départ du centre du village

Public cible: famille

### Objectifs

- Valoriser le site : inciter à explorer les terrasses
- Créer du lien: connexion durable avec les visiteur·se·s
- Connecter les espaces



### Mission Fleurs des champs

#### Sur les terrasses avec Roggy

Aidez Roggy à déchiffrer le code pour retrouver les trésors conservés à Erschmatt.  
Et devenez à votre tour actrices et acteurs de la conservation de la biodiversité !

**À vous de jouer !**

Utilisez la carte au verso pour vous orienter. Le trésor t'attend au Jardin Sortengarten... mais pour l'ouvrir, il vous faudra d'abord décrypter un code secret !

Le parcours « Floraweg », dans les terrasses de la Zälg, cache des poinçons. À vous de les retrouver ! Ils sont dissimulés sur certains dispositifs du sentier, toujours en lien avec une plante.

Chaque fois que vous trouvez un poinçon, faites un trou sur la carte, juste à côté du nom latin de la plante correspondante. Vous obtiendrez ainsi une série de symboles.

Une fois arrivé·e·s au Sortengarten, utilisez la clé de déchiffrement pour associer les symboles à des chiffres. Vous découvrirez alors le code qui ouvre le coffre... et libère le trésor que vous pourrez emporter chez vous !

Et ce n'est pas tout : remplissez le coupon ci-dessous et glissez le dans la boîte aux lettres au-dessus du trésor. Vous pourrez ainsi participer à notre concours et gagner une expérience unique à vivre à Erschmatt !

Nom : ..... Prénom : ..... NP : .....  
Tél : ..... Email : .....

En participant à notre concours, vous acceptez que votre adresse email soit ajoutée à notre liste de diffusion.



### TRI - TOXICITÉ

EXPLICATIONS  
Tél. enlève ou de pollen

- = Gaines de nielle
- = seigle
- = houx

POURTRAIT  
AGROSTEMMA G. viduo ✓ il faut essayer de faire les gaines de Nielle dans les houx  
KOTZBURGE  
NIELLE  
éventuellement placé après

DEU = hi  
Pollen → toxicité au tal ensemble

Papaver rhoeas  
Oncoba

Quand on retourne le terrain message → info sur l'absence d'irrigation

TEXTE info

sur le principe des métrés on crée / ruban-papier ledette  
→ placé après le polique → délimiter le chemin

Autre options:  
pompe à manivelle

Gery? Dario?  
travaux des vieux ronds  
fabrication

Melampyrum arvense	Lolium rigidum	Agrostemma githago
Secale cereale	Centaurea cyanus	Nigella arvensis

installée vers chemin

Taxe info en DARECE

Will homo? id de Zälg

LOGOS français  
salon au plus bas

MANIVELLE par l'ALDO  
Pommes réçle  
• Chien en laisse  
• Dites sur chemin  
• Cigarette

HUR HERBER



**PFYN-FINGES**  
Naturpark Wallis  
Parc naturel Valais



Erlebniswelt  
Roggen  
Erschmatt

# Merci

Infos sur le projet et son rapport:

[roh.lucienne@pm.me](mailto:roh.lucienne@pm.me)

---

Colloque de Recherche sur les parcs suisse- 30.10.25  
*Lucienne Roh - Verein Erlebniswelt Roggen Erschmatt*