



## Tiers-lieu itinérant d'innovation dans le sport

*Projet emblématique régional*

26 février 2025



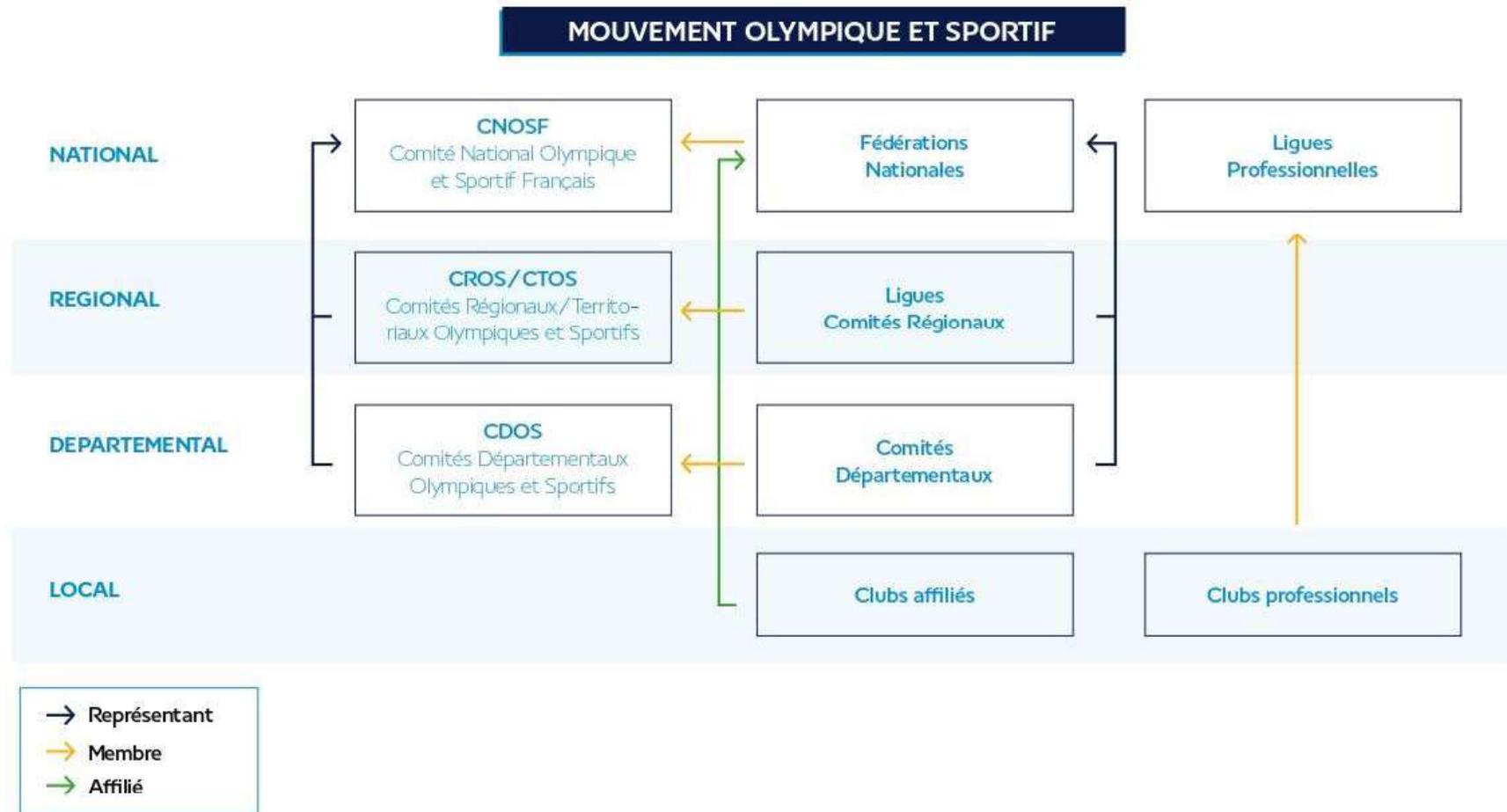
BRETAGNE

## Présentation du MOST Bretagne

- Organes déconcentrés du Comité National Olympique et Sportif Français (CNOSF), le Comité Régional et les 4 Comités Départementaux Olympiques et Sportifs (CROS et CDOS) portent conjointement des projets stratégiques de développement du sport et de l'activité physique dans leurs différentes dimensions.
- Ensemble, ils forment le Mouvement Olympique et Sportif Territorial (MOST) de Bretagne et représentent un très vaste réseau de ligues et comités sportifs régionaux et départementaux, près de 9 000 clubs et un million de licencié·es.

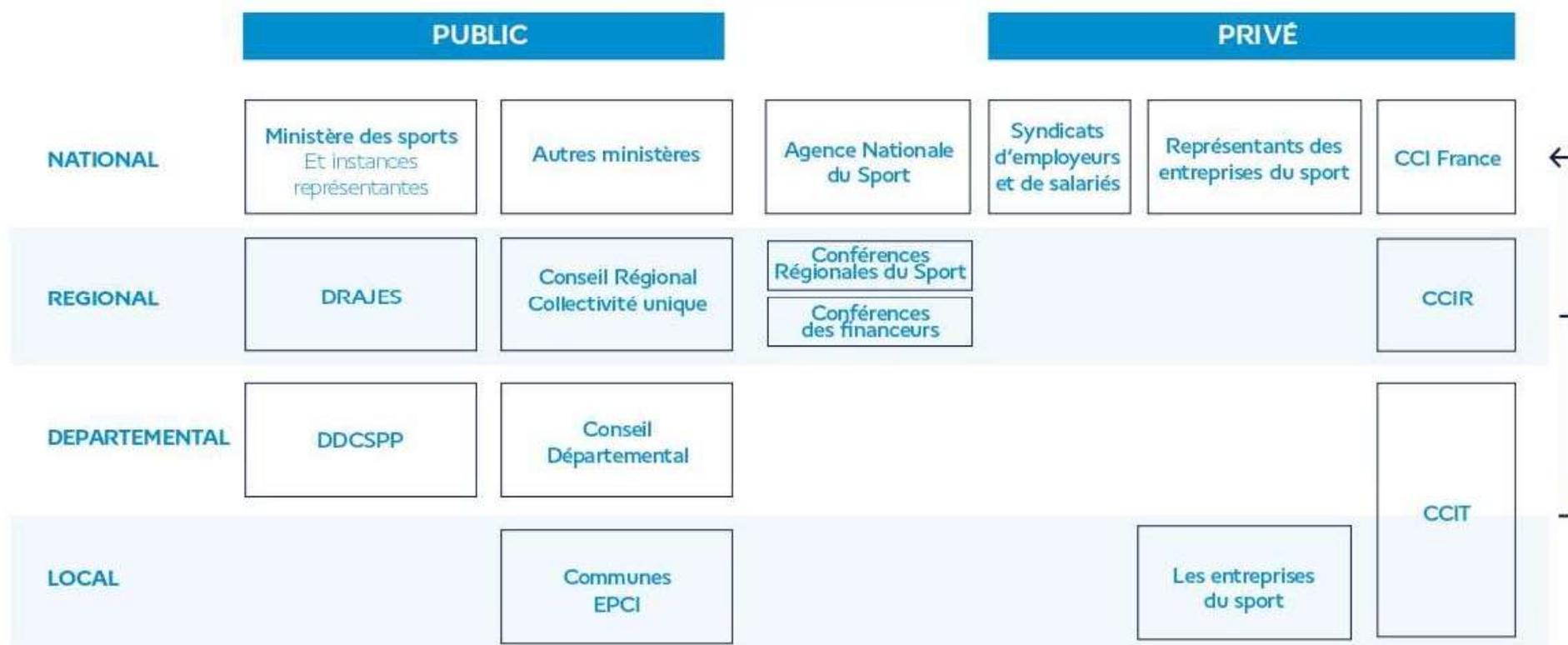


# Présentation du MOST Bretagne



# Présentation du MOST Bretagne

## INTERLOCUTEURS DU SECTEUR :



## Le Ty'Van Sport en quelques mots

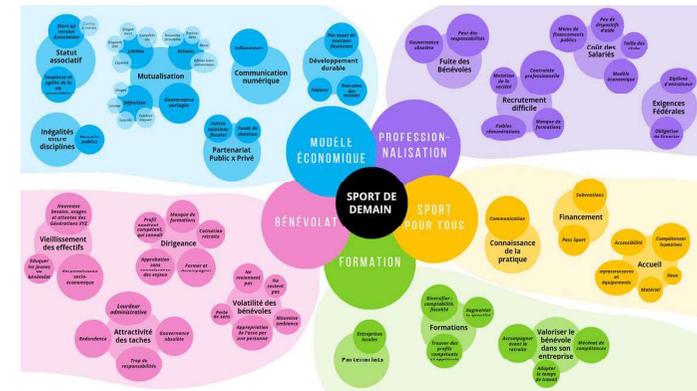


- Dans le prolongement de l'action de son **Lab Sport Innovation**, ce projet est porté par le Mouvement Olympique et Sportif Territorial de Bretagne (*regroupant le CROS et les 4 CDOS*), en réponse à l'ambition inscrite dans le Projet Sportif Territorial de la Conférence Régionale du Sport de **faire de l'innovation un axe majeur de développement du sport breton face aux profondes mutations**.
- Véhicule qui sillonne la Bretagne pour aller vers les différents acteurs du sport et d'autres domaines d'activité, dans une logique de décloisonnement basée sur l'intelligence collective.
- Objectifs :
  - **Co-construire, expérimenter et partager des solutions concrètes innovantes** pour le sport dans ses différentes dimensions ;
  - **Fédérer et accompagner une communauté d'acteurs au changement**, autour des questions des transitions dans le sport.

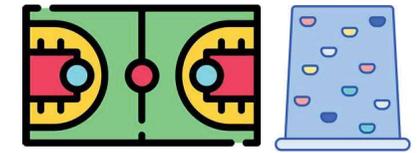
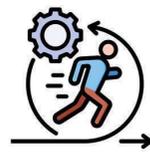


## Offre de services et axes de travail

- Principaux services :
  - Organisation d'ateliers de co-création et de conférences ;
  - Expérimentation de solutions concrètes à l'échelle territoriale ;
  - Accompagnement sur mesure d'acteurs et services de ressources.



- Réflexions prioritairement menées sur :



- La lutte contre la sédentarité et l'inactivité physique
- L'évolution de l'engagement
- La transition écologique
- Les équipements

# Une méthodologie des tiers-lieux



## À bord du Ty'Van...



- **Matériels et outils d'intelligence collective**  
(animation d'ateliers collaboratifs sur mesure)



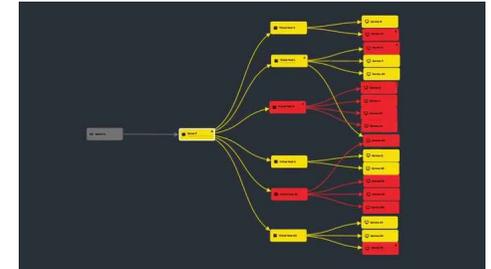
- **Solutions innovantes** (sociales comme technologiques)



## Les innovations

- Cartographie de l'écosystème d'acteurs et des innovations
- Projet de modélisation 3D des innovations par cadre de pratique

**BRETAGNE**<sup>BE</sup>  
**DÉVELOPPEMENT**  
**INNOVATION**



## Un écosystème et une communauté en formation



- Une journée de lancement officiel (le 28/11/2024) qui a réuni plus de 150 personnes (266 inscrites représentant 90 structures) dans les locaux de la Direction Bretagne-Pays de la Loire d'Orange à Cesson-Sévigné (35).
- Un partenariat porteur avec le 5G Lab d'Orange, qui en appelle d'autres (mises en réseau).
- Plusieurs collectivités intéressées (en particulier des EPCI) par une ou plusieurs interventions du Ty'Van.
- Un bilan encourageant qui ouvre de belles perspectives, avec la nécessité de bien anticiper le déroulé des activités.

[Vidéo de retour sur l'événement de lancement](#)

ACE2 Conseil en Sport  
Activ'bien-être  
Aiguillon Construction  
ALGASPORTS  
Anritsu  
Aurélie Da paz  
Ava Sport  
BEO Healthcare - Alix Forme  
Biotech Santé Bretagne  
Breizh Insertion Sport  
Bretagne Développement Innovation  
Brocéliande communauté  
Cadets de Bretagne  
Cambox  
CD Sports pour Tous 35  
CDOS 29  
CDOS 35  
Centre Rennais de Qwan Ki Do  
CESER Bretagne  
CHU Rennes  
Collmate  
Comité départemental FFRandonnée Ille et Vilaine  
Comité d'Ille-et-Vilaine de Tennis de Table  
Comité régional ASPTT Bretagne  
Comité Régional Handisport Bretagne  
Communauté de Communes de Couesnon Marche  
Conseil départemental d'Ille et Vilaine  
CROS Bretagne  
Deneo  
DEPARTEMENT 35  
DRAJES

DRAJES Bretagne  
DREETS  
ENSCI  
FANarZONE  
Fédération Française de Vol en Planeur (+Comité F 35)  
Football Ecologie France  
Golfe du Morbihan - Vannes Agglomération  
Groupe Roullier  
Groupe Roullier - Univers de la forme et du Sport  
IDEMA/Lü  
IGR-IAE  
IKINOA SPORT  
Izidoor  
Kalisport  
La Ruche THALES  
La Seiche FC  
LCN  
Le Village by CA  
LEAM  
L'équipière  
Liffré-Cormier Communauté  
ligue de bretagne de golf  
Ligue Régionale de Rugby  
LUDIK ENERGIE  
MAIRIE DE CHARTRES DE BRETAGNE  
Mairie de Chartres-de-Bretagne  
Mairie de DOMLOUP  
Mairie de Montfort Sur Meu  
Mairie de Perros-Guirec  
MAIRIE THORIGNE FOUILLARD

Medisport  
Mind the Gapp  
Ministère des sports, de la jeunesse et de la vie associative  
Montfort Communauté  
Motion-Up SAS  
Mouvement Associatif Rennais (MAR)  
OCHY  
Orange  
Pôle France Canoë Kayak  
Pôle Ressources National Sport-Innovations  
Région Bretagne  
Rennes School of Business  
Rugby Club Brocéliande Oust Sérent  
SAS Motion-Up  
SOPRA STERIA  
Sport Peppers et SporTech  
SPORTALL  
STAPS - ARRADON  
TheSport2Be  
Tibib  
Treebal  
Trouve Ton Sport  
Ufolep Bretagne  
UFR STAPS Université Rennes 2  
Université Rennes 2  
Vertex 3D  
Village by CA  
Ville de Rennes  
Ville de Saint-Grégoire  
Ville de Saint-Malo  
Win Sport School



## Un écosystème et une communauté en formation



*Et bien d'autres, embarquez avec nous !*

## Plan de route pour 2025



**AGENCE NATIONALE DU SPORT**



- Feuille de route 2025

- Plusieurs EPCI intéressés dont un territoire-pilote :



- Une valorisation des premiers travaux menés dans les territoires à l'occasion du grand temps fort organisé par le CROS :



**2ème édition**  
**10 octobre 2025**  
**Roazhon Park - Rennes**



## Exemple d'intervention / parcours utilisateur·rice

Une collectivité sollicite l'intervention du Ty'van Sport pour engager une concertation avec les acteurs locaux sur la création d'un équipement sportif.

M-4	Cadrage du sujet et repérage des ressources locales à impliquer et intégrer avec la collectivité
M-3	Programmation de l'intervention : cible(s), durée, déroulé, méthode d'animation, communication, etc.
Jour J	<ul style="list-style-type: none"> <li>· <b>Introduction</b> faisant le croisement entre les éléments de réflexion sur le sujet aux niveaux global et local.</li> <li>· <b>Interventions d'un·e expert·e d'une société spécialisée dans l'aménagement urbain ludique et sportif</b> (design actif notamment) <b>et d'un·e représentant·e d'une collectivité particulièrement engagée en la matière.</b></li> <li>· <b>Animation d'un atelier de co-construction</b> en "mode lab" (intelligence collective) afin de <b>prototyper le futur équipement</b> sur un format physique ou/et numérique ; suivant la commande et les besoins spécifiques du territoire, et dans la perspective d'exposer ensuite cette proposition aux habitant·es. =&gt; Participation d'acteurs du sport mais aussi des <u>professionnel·les d'autres domaines d'activités.</u></li> </ul>
Jours suivants	Finalisation d'un document de synthèse des travaux et communication sur la démarche.
M+1	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Présentation de la production à l'ensemble des habitant·es pour consultation.</li> <li>· Début de transposition des éléments directeurs et des retours des publics-cibles dans un cahier des charges.</li> </ul>



## Tère solution - Projet "Move Play"

(application interfédérale ludique pour un mode de vie sain)

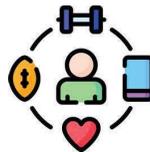
- À travers la mobilisation et l'**activation de mécaniques ludiques** (« **gamification** » ou « **ludification** ») **via le numérique**, il s'agit de faire évoluer positivement et de manière progressive et durable les comportements des individus en les faisant bouger, mieux manger et dormir, se rencontrer (etc.) tout en s'amusant. La solution digitale serait à mi-chemin entre une application mobile « classique » type running et un jeu vidéo de mise en mouvement (« exergame » comme « Just Dance »).
- L'idée est de pouvoir **proposer des activités** (notamment des contenus « poussés » par les fédérations et leurs applications respectives) **correspondant à la situation à l'instant T pour l'utilisateur·rice afin de lever les freins** : choix du cadre de pratique (domicile, club, parc...), de l'activité, de la durée de la séance, d'un mode solo ou en groupe (famille, amis, collègues...), etc.
- L'objectif est bien sûr de favoriser la mise en lien avec des structures sportives de proximité ainsi que le lien social et la convivialité dont notre société a plus que jamais plus besoin (numérique = « porte d'entrée »).



## 1ère solution - Projet "Move Play"

(application interfédérale ludique pour un mode de vie sain)

- 2023 :
  - **3 « innovathons »** (ateliers collaboratifs de plusieurs heures au format hybride qui ont réuni plus de 70 structures et 120 participant·es.
  - Émergence de nombreuses idées et pistes de réflexion pour le développement de l'application et ses potentielles futures fonctionnalités, à la fois sur différentes entrées thématiques (types de public, cadre de pratique, déterminants de santé, outils numériques...) et sur la gamification en elle-même.
- 2024 :
  - **Démarche de recherche participative** (via l'Université de Rennes et son dispositif « Tissage ») sur l'évaluation scientifique de l'impact de l'utilisation des outils numériques (applications, jeux vidéo, objets connectés...) pour la promotion d'un mode de vie sain auprès du jeune public (collégien·nes et lycéen·nes).



La lutte contre la sédentarité et  
l'inactivité physique

Merci pour votre attention.

Contact : Charles Frédouët-Cuomo  
Chargé de mission Innovation  
[charlesfredouet@franceolympique.com](mailto:charlesfredouet@franceolympique.com)  
07 84 76 46 10



