

| Nom animation | Nombre participants | Durées | Nb animateurs | Temporalité | Descriptif |
|--------------------|---------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------|--------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Brise glace | Pas de minimum | 30 à 45 min 1h30 En début de prestation Peut être combiné avec une autre animation | 1 animateur | En journée Début de réunion | <p>Ces jeux sous forme d'ateliers sont progressifs et évolutifs en fonction des réactions du groupe. L'atelier est à co-construire avec vous et à décliner selon le groupe.</p> <p>Les « ice-breaker » servent à échauffer le groupe, les aider à faire connaissance, les encourager à travailler en coopération à l'avenir, à encourager l'interaction, le tout dans la convivialité. L'objectif est que les participants se détendent par le rire, oublient le « hamster » qui tourne dans la tête après une journée de travail, tout en abordant des notions et des valeurs comme l'écoute, la confiance.</p> <p>« Simple comme bonjour » - plénière – 5'' Marcher aléatoirement dans l'espace et dire bonjour aux gens que l'on croise ... en improvisant un accent différent à chaque fois ! <i>Ce jeu permet de se mettre en mouvement, de mobiliser tout son corps. Se dire bonjour incite les participants à établir un contact, et donc de créer du lien. L'accent permet de détendre l'atmosphère.</i></p> <p>« le cow-boy »- groupes de 5/6 – 10' Apprentissage des prénoms, des noms d'entreprises et des activités de chacun à la manière d'un cow boy !</p> <p>« marguerite » - en cercle – 15 Continuez ces phrases pour se présenter plus facilement: Je vais bien parce que, je suis la parce que, mes 3 kiffs du jour sont...</p> |

| Nom animation | Nombre participants | Durées | Nb animateurs | Temporalité | Descriptif |
|---------------|---------------------|------------|---------------|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | | | <p>« Acrostiche » - groupes de 4 – 30' Vous l'écoutez, le décrivez, l'imaginez, le percevez, puis vous vous présentez et vous recevez ! <i>Apprendre à connaître l'autre plus précisément en lui posant des questions.</i></p> <p>« Qui suis-je ? » - plénière – 10' Qui peut bien faire ça ? Une phrase sur son quotidien professionnel, une anecdote, un souvenir... A vous de retrouver qui est l'auteur de cette phrase. <i>Parfois nous connaissons le domaine d'activité de la personne mais nous ne savons pas précisément ce qu'elle fait. Prendre des exemples concrets qui parlent, pour mieux recommander.</i></p> <p>Nos points communs – groupes de 6 - 15' Le groupe qui a le plus de points communs a réussi ! <i>Créer un lien entre eux, un sentiment d'appartenance, apprendre à se connaître dans un temps limité et créer un souvenir pour que l'autre se souvienne de vous</i></p> |
| City Lab | 2 à 90 | 1h 1h30 | | En journée | <p>« Oyez, Oyez, Chers citoyens, Vous êtes une équipe de bâtisseurs et vous devez construire un nouveau quartier de la ville. » Armé de vos seuls LEGO et de votre esprit d'équipe, saurez-vous relever les défis ? Ce jeu va vous permettre de prendre du recul sur le travail en équipe, de mieux vous connaître et de vivre une expérience. Le but est d'amener chaque participant à comprendre l'intérêt du partage et de la transparence d'informations, sa place dans un groupe, la différence de méthodes et de compréhension vis-à-vis des autres, mais aussi de comprendre l'intérêt commun porté par les</p> |

| Nom animation | Nombre participants | Durées | Nb animateurs | Temporalité | Descriptif |
|-----------------------------|-------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|---------------|--------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | | | <p>compétences de chacun, et sa propension naturelle à envisager la relation à d'autres sous l'angle de la compétition ou plutôt de la collaboration. Il s'agit donc, pour chaque participant, d'étudier sa propre réaction face à cette situation puis de la verbaliser à la fin de l'expérience afin de se rendre compte soi-même des notions évoquées précédemment et de l'élargir à son quotidien. A l'issue du jeu un débriefing est organisé sous forme de post-it et de prise de paroles des participants sur leurs ressentis, leur expérience.</p> |
| <p>Les infiltrés</p> | <p>10 à 50 30 optimum</p> | <p>1h30 (avec plateau) 3h00 (avec comédien et scène de fouille)</p> | | <p>Journée ou soirée</p> | <p>Version 1H30 17H00 - Début du jeu Le challenge est de trouver le coupable en moins de 2h ! Un temps d'explication des règles du jeu est pris avec les équipes, un plateau de jeu et des fiches équipes seront remis avec le synopsis pour débiter le jeu. 17H15 - Libère « le Sherlock » qui est en toi ! Les joueurs s'imprègnent de leur personnage puis échangent avec les autres équipes pour découvrir leurs personnages et leurs liens. Ensuite les équipes peuvent obtenir plus d'indices auprès du maître du jeu. Le but étant de faire avancer le jeu par la co-construction afin de mieux comprendre le scénario. Le Maître du jeu cadencera par des temps à respecter, afin de pousser les groupes à un changement de vision sur sa stratégie de résolution. 18H15 - Débriefing</p> |

| Nom animation | Nombre participants | Durées | Nb animateurs | Temporalité | Descriptif |
|------------------------------------------|---------------------|-----------------------------|---------------|-------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | | | <p>Chaque équipe propose son hypothèse sur le coupable, l'arme et le mobile. Moment de partage sur les bénéfices que chacun en a tiré.</p> <p>Version Jeu de rôles 3H00</p> <p>17H00 - Début du jeu « Mr Guy est mort » dit le serveur. Personne ne sort, vous êtes tous suspects ! Le maître du jeu explique les règles du jeu aux équipes et distribue leurs fiches personnages avec le synopsis.</p> <p>17H15 - Libère « le Sherlock » qui est en toi ! Les joueurs s'imprègnent de leur personnage puis échangent avec les autres équipes pour découvrir leurs personnages et leurs liens. Puis les équipes peuvent obtenir plus d'indices en fouillant la salle de fouille dans le noir. Des informateurs tous farfelus peuvent apporter du rebondissement à l'histoire. Le but étant de faire avancer le jeu par la co-construction afin de mieux comprendre le scénario. Plusieurs informations viendront ponctuer le jeu pour amener le groupe à repenser le projet sans en oublier son focus « résolution ».</p> <p>19H45 – Débriefing Chaque équipe propose son hypothèse sur le coupable, l'arme et le mobile. Moment de partage sur les bénéfices que chacun en a tiré.</p> |
| Back to the 80' (Back to the 90') | 25 à 100 | 1h30 -2h (sans pause) 3h | | En soirée | 3 jeux inclus |

| Nom animation | Nombre participants | Durées | Nb animateurs | Temporalité | Descriptif |
|-------------------|---------------------|-----------------------------------------------|---------------|-------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | | | <p>DÉGUISEMENT ET DÉCORATION FLUO, JEUX ET FILMS D'ÉPOQUE, QUIZZ ET CHALLENGE</p> <p>Un accessoire 80 est donné à chaque participant afin de former une équipe. Une fois la team formée, l'équipe pourra aller s'installer pour diner. Plusieurs jeux seront prévus dans la soirée, au programme :</p> <p>Le juste film avec des extraits de films qui correspondent à des objets que les équipes doivent retrouver.</p> <p>La table en Or avec des extraits d'émissions TV que les équipes doivent répertorier.</p> <p>La salle sera décorée d'objets des années 80. Pendant la soirée « un fil rouge » incite les équipes à aller chercher et noter tous les objets qu'elles pensent avoir retrouvés.</p> |
| Laser Game | 2 à 60 60 à 80 | 3h à 5h (incluant le temps de préparation) | | Journée Soirée | <p>Répartis en 2 équipes</p> <p>Sessions de 15 à 20 minutes (équipement/briefing, 1 ou 2 missions, debriefing)</p> <p>Scénarios de plus en plus élaborés au fil de la soirée</p> <p>tournoi (Team Battlet, Défense du VIP, Domination, Chasse au zombie, etc.) adaptés à l'environnement et à la tacticité des joueurs avec une base de respawn par équipe)</p> |
| Baby foot | | journée | | Journée Soirée | Dégressif à partir de 4 jours |
| Flipper | | journée | | Journée Soirée | |
| Photobooth | 1 à 120 | soirée | 1 animateur | Journée Soirée | Immortalisez vous-même votre soirée grâce au Photobooth. |

| Nom animation | Nombre participants | Durées | Nb animateurs | Temporalité | Descriptif |
|----------------------------|---------------------|-----------------------|-----------------------------------------|-------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | | | <p>Personnalisez vos photos grâce à des accessoires déjantés et bénéficiez d'une impression en direct. Il permet de sortir des photos en haute qualité et vous donne l'occasion de repartir chez vous avec un souvenir de votre soirée.</p> <p>Le Photobooth est laissé à disposition des convives le temps d'une soirée. Vous êtes 100% autonome sur la machine bien qu'un animateur soit présent en cas de besoin.</p> <p>Vous pouvez également insérer le logo de l'entreprise ou de l'événement sur la photo finale.</p> <p>Objectifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Créer des souvenirs au sein d'une équipe. • Partager un moment convivial. |
| Casino | 30 à 120 | 1h30 à 2h30 soirée | 1 animateur (prise en charge du repas) | Soirée | <p>Viva Las Vegas !</p> <p>Mettez vos équipes au défi, le temps d'une soirée, aux sons des cartes et des jetons.</p> <p>Tous les participants partent avec une même mise de départ qu'ils devront enrichir au fil de la soirée.</p> <p>Nos croupiers vous accueillent sur les différents jeux à l'image de Vegas.</p> <p>Vous pouvez dépenser vos gains en fin de soirée lors d'enchères qui vous permettent de remporter différents lots.</p> <p>Faites vos jeux !</p> |
| Quizz et blind test | 10 à 80 | 1h à 2h | 2 animateurs (prise en charge du repas) | Soirée | Pimentez votre repas grâce au quizz ! |

| Nom animation | Nombre participants | Durées | Nb animateurs | Temporalité | Descriptif |
|---------------|---------------------|--------|---------------|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| | 81 à 120 | | | | <p>Cette animation ludique, anime votre soirée et fait ressortir votre esprit de compétition.</p> <p>À l'aide des boitiers prévus à cet effet, répondez aux questions sur les différents thèmes abordés : cinéma/TV, musique, sport et culture générale.</p> <p>Les manches se déroulent à l'apéritif ou entre les plats ce qui permet un échange entre les participants de chaque équipe.</p> <p>Révélez et regroupez vos connaissances pour remporter le quiz !</p> |