



CATALOGUE TEAM BUILDING



EPREUVES SPORTIVES ET LUDIQUES

CHALLENGE COHESION

- Par équipes, chacune munie d'un road book, vous devez effectuer des ateliers et obtenir le plus de points pour faire gagner votre équipe.
- Ce challenge est adaptable à tous types de public grâce aux nombreux choix d'atelier.

Epreuves :

- Course de brouette ;
- Concours de penalty : *description page 7* ;
- Tir à l'arc : *illustration ci-contre* ;
- Concours de carreau ;
- Parcours aveugle ;
- Jeux en bois : Mikado géant, billards hollandais et japonais, puissance 4... *description de ces jeux page 26 à 32* ;
- Tir à la corde ;
- Course en sac ;
- Golf parapluie ;
- Chamboule tout : *illustration ci-contre* ;
- L'arbre Ben-Hur : épreuve de force collective ;
- Omelette Party : *description page 9* ;
- Parcours de l'ivresse ;
- Course de kart à pédales ;
- Foot Darts : *description page 7* ;
- Biathlon : *description page 11* ;
- Skis géants : se déplacer à plusieurs sur une paire de skis géants, *illustration ci-contre*.

Cette liste est non exhaustive, tous les jeux décrits ci-après sont notre propriété et peuvent donc (sous différentes réserves et conditions à voir) facilement intégrer ce challenge.



Chamboule tout



Tir à l'arc



Skis géants

DISC GOLF

- Le disc golf se joue comme le golf, mais au lieu de lancer une balle à l'aide d'un club, le joueur doit lancer un disque (frisbee) à la force du bras
- Cette activité peut se pratiquer sur tous les terrains. Le parcours peut être effectué dans le sens que l'on désire (du plus facile au plus difficile ou inversement).

Règles du jeu :

- Le disc golfeur lance son disque en direction de la cible : une corbeille métallique matérialisant le « trou ».
- Les lancers consécutifs (drive, approche et putt) sont exécutés à partir du point de retombée des lancers précédents.
- Les arbres, le relief sont des obstacles naturels qui sont autant de défis pour les joueurs.
- Le trou est terminé lorsque le joueur a réussi à lancer son disque dans la corbeille.
- Il passe ensuite au trou suivant et cela jusqu'à ce qu'il termine le parcours.
- Le score est égal au nombre total de lancers additionnés au nombre de points de pénalité.



CHALLENGE WESTERN

- **Rodéo mécanique** : Sur un taureau bien agité, vous devez résister le plus longtemps possible pour remporter le plus de points.
- **Lancer de fer à cheval** : Visez juste et vous remporterez cet atelier.
- **Fléchettes**
- **Bras de fer**
- **Lancer de chapeaux**



Rodéo mécanique



Lancer de fer à cheval



Fléchettes



Lancer de chapeaux

CHALLENGE RUGBY

- **Tir élastique rugby** : Deux participants s'affrontent sur la piste. Attaché à un élastique, chaque joueur doit aller « scratcher » sa balle entre les poteaux, le plus loin possible.
- **Funny rugby** : Sautez de plateforme en plateforme et tirez pour transformer l'essai.
- **Jeu de passe rugby** : Faites une passe en mouvement en visant la cible.
- **Equaliseur** : Engagez-vous dans un duel de force, où celui qui arrive le plus loin ou fait tomber son adversaire a gagné !



Tir élastique Rugby



Funny Rugby

Equaliseur



Jeu de passe Rugby



CHALLENGE FOOTBALL

- **Babyfoot humain** : Remplacez les figurines du célèbre jeu et tentez de marquer des buts en vous déplaçant latéralement. Les règles sont les mêmes qu'au Babyfoot.
- **Concours de penalty** : Ballon au pied, visez juste et faites remporter le plus de points à votre équipe.
- **Snookball** : Un jeu d'adresse s'inspirant du billard où vous devez grâce à vos pieds, rentrer le plus de ballons dans les trous.
- **Foot Darts** : Jouer aux fléchettes avec un ballon au pied. Là aussi il va falloir être adroit !



Babyfoot Humain



Concours de penalty



Snookball



Foot Darts

CHALLENGE GOLF

- Original, ludique, sportif et présentant tous les ingrédients du golf, Challenge Golf peut être utilisé sur toutes les surfaces, dans tous les environnements (y compris indoor), sans pour autant être obligé de se rendre sur un parcours.
- **C'est un jeu qui reste très accessible aux débutants.**

Ce jeu est composé de 4 épreuves :

- **Rollerama chipping !**

Un Rollerama est mis à 3m du tapis de chaque équipe. Le but est de viser le Rollerama. L'équipe gagnante est celle qui aura atteint le plus de points.

- **Pitching !**

Une cible circulaire est mise à 4,60m du tapis de chaque équipe. Le but est de viser la cible circulaire. L'équipe gagnante est celle qui aura atteint le plus de points.

- **Plein Coup !**

Le drapeau velcro est placé à distance également du tapis de chaque équipe. Le but est de placer la balle le plus près possible du drapeau. L'équipe gagnante est celle qui aura le moins de balles hors limites, soit 7,50m du drapeau.

- **Rolling !**

Les joueurs sont placés en cercle autour du drapeau velcro. Le but est d'atteindre le drapeau. Au fur et à mesure du jeu, les joueurs sont éloignés du drapeau. Le gagnant sera celui qui parvient à atteindre le drapeau de la plus grande distance.



INTER ÉQUIPE DES GONFLÉS

- Vous composerez de 2 à 8 équipes de 5 à 15 joueurs, de préférence : équipe mixte.
- Il est important que chacune des équipes soient facilement identifiables (couleurs de t-shirts, casquettes, brassards...)

Ce challenge est composé de 8 épreuves :

- **Tournoi de babyfoot humain** : Remplacez les figurines du célèbre jeu et tentez de marquer des buts en vous déplaçant latéralement. Les règles sont les mêmes qu'au Babyfoot. Ce jeu se joue à 5 contre 5.
- **Tir à la corde** : Revivez les grandes heures des « Intervilles de Guy Lux » avec ce jeu « fil rouge » devenu culte. Grosse participation du public, ambiance assurée.
- **La cueillette des champignons** : Un candidat de chaque équipe enfle un costume de mascotte géante et doit ramasser un maximum de champignons (en plastique) posés au sol dans son panier. Bien sûr les yeux lui sont bandés. Il se dirige grâce aux indications de ses partenaires qui le guident.
- **L'omelette party** : Une équipe de lanceurs et une équipe de receveurs se relayent dans ce jeu où il faut envoyer des œufs frais dans un panier accroché à l'avant et à l'arrière du casque du receveur. L'œuf doit être intact pour marquer des points. Le receveur, en plus du casque, est équipé d'un tablier de protection.



INTER ÉQUIPE DES GONFLÉS (SUITE)

Modalités :

Cette animation se déroule en plein air (mais pourrait également se faire dans un gymnase par exemple) et peut être ajustable en fonction de votre budget, du temps que vous souhaitez y consacrer et du nombre de personnes.

Nous vous proposons une véritable animation alliant effort, concentration, tactique, plaisir et détente, le tout clef en main avec une formule comprenant :

Matériel pour les épreuves (structures gonflables, rallonges, moteurs, ...)

LISTE DES JEUX MODULABLE :

Animateurs techniciens pour installer le matériel ;

Sonorisation puissante avec micro HF ;

Forfait animation de 1h à 4h ;

Affiches ;

Cahier de présentation, d'organisation et de règlement à fournir au capitaine d'équipe quelques semaines avant la manifestation.

Ce challenge est composé de 8 épreuves (suite) :

- **Combat de sumos** : Grossir de 100kg en 30 secondes, c'est possible ! Le but du jeu est de mettre son adversaire hors du tapis. Quand l'adversaire est au sol, il ne reste plus qu'à le pousser car il aura bien du mal à se relever (fous rires garantis). Fournis avec tapis 6m de diamètre.
- **Rodéo cochon** : 4 adversaires tirent les extrémités du cochon à l'aide de cordes, le participant doit quant à lui rester sur le cochon le plus longtemps possible. DélIRES assurés.
- **Le toboggan en folie** : Chaque équipe sélectionne ses candidats pour un relais où il faut monter puis descendre avec un récipient rempli d'eau. Le but est de collecter un maximum d'eau dans le collecteur gradué. Il faut aller vite et surtout ne rien renverser mais vous allez vite comprendre que ce n'est pas si simple.
- **Questions de culture générale** : Un candidat de chaque équipe doit répondre aux questions de l'animateur. Bien entendu, il faut des connaissances dans toutes les matières, mais heureusement, tout le monde souffle. Attention toutefois, tous les efforts des épreuves « sportives » peuvent être anéantis par ce jeu.



BIATHLON

- Muni de carabines laser et de cibles identiques au matériel utilisé par les professionnels de cette discipline, initiez-vous au Biathlon comme des champions.
- Le PAS DE TIR est aménagé pour accueillir les concurrents et sera abrité d'un chapiteau si le temps n'est pas favorable.
- Un autre chapiteau « Ravitaillement » pourra être mis à disposition.

Les épreuves :

- L'épreuve de tir couché ;
- L'épreuve de tir debout ;
- L'épreuve de course, qui peut être pédestre ou autre selon vos envies.

Possibilité de mixer les épreuves ou non.

Possibilité d'infliger des points de pénalité si la cible n'est pas atteinte lors de l'épreuve de tir comme pour les championnats professionnels.



SNOOKBALL

- Le principe est le même qu'au billard, cependant les billes sont remplacées par des ballons de football et la queue de billard par une paire de chaussures.
- Ce jeu peut s'installer sur n'importe quelle surface sur terrain plat. Vous pouvez y jouer à l'intérieur comme à l'extérieur. Concernant la durée d'une partie, cela dépendra de votre adresse !
- Ce jeu peut être proposé dans le challenge football, si vous souhaitez une animation plus fournie.



TROTTINETTE ÉLECTRIQUE ET KARTS A PÉDALES

- Les trottinettes et karts à pédales que nous possédons s'adaptent à tout type de public.
- Nous pouvons vous organiser un parcours spécifique dans n'importe quel environnement. Ce peut être une course chronométrée, une course individuelle ou relais en fonction de vos attentes.





EPREUVES CÉRÉBRALES

LE « MILLE ET UNE BORNES »

Une histoire à rouler debout !

- Inspiré du célèbre jeu de société « Mille Bornes », les protagonistes de cette aventure Grandeur Nature se déplaceront pour des épreuves de « bonnes conduites ».
- Entre feux rouge, pannes d'essence et autres crevaisons, le chemin sera long jusqu'aux 1001 bornes...
- **Maîtres mots : esprit d'équipe, cohésion, réflexion et stratégie !**

Ce jeu est composé de 7 épreuves :

- **Pit Stop** : Tel un grand prix de formule 1, les pilotes réalisent les tours de piste en kart à pédales « Berg ». L'équipe technique se charge d'assurer au mieux les ravitaillements et les changements de pneus.
- **Alcootest** : Attention danger : la police des bureaux veille. Un nouveau règlement d'ordre intérieur stipule l'instauration du test d'alcoolémie au retour des repas d'affaires. Equipés de lunettes simulant l'ébriété, les participants sont soumis à toute une série de tests spéciale « office ».
- **Contrôle radar** : Exceptionnellement, nous vous encourageons à déclencher volontairement notre radar en roulant le plus vite possible sur un pédalo duo.
- **Permis de conduire** : Retour sur les bancs d'école ! Les participants sont invités à repasser leur permis de conduire. N'ayez crainte, les mauvaises notes ne seront pas sanctionnées par un retrait de permis.



LE « MILLE ET UNE BORNES » (SUITE)

Une histoire à rouler debout !

Exemple déroulement du jeu :

14h : Accueil des participants à la tour de contrôle - Briefing des concurrents & formation des équipages.

14h30 : Signal de départ - En fonction de leurs résultats sur les différentes épreuves, les équipes reçoivent au hasard des cartes « Mille & une bornes » qui leur permettront soit :

- D'accumuler des bornes.
- De « bloquer » un adversaire au choix.
- De « débloquer » une situation.

17h30 : Fin estimée des épreuves, retour de tous les équipages à la tour de contrôle & affrontement général pour l'accumulation des mille & une bornes.

18h00 : Remise des récompenses.

Ce jeu est composé de 7 épreuves (suite) :

- **The Race** : En équilibre sur leur « Ninebot » (ou Segway) les pilotes parcourent un tour du circuit « Ninebot-mobile » le plus rapidement possible.
- **Contrôle technique** : Dans ce jeu de mémoire, le certificat de contrôle technique est attribué à l'équipe qui obtient le plus de paires de « pièces voitures » identiques.
- **Rallye Raid** : Sur fond de décor du rallye Paris-Dakar, les concurrents doivent éviter les pièges du terrain pour franchir sains et saufs les difficultés qui se présentent à eux.



ANIMATION QUIZZ

- Cette animation est prévue pour divertir et amuser vos invités, c'est pour cela que notre présentateur animera ce jeu d'une façon détendue et humoristique.
- Définir un nombre de participants. 1 buzzer par équipe ou table
- La question est à choix multiple donc il faut répondre 1, 2, 3 ou 4 en appuyant sur les boutons prévus à cet effet dans un temps imparti. Il peut y avoir plusieurs gagnants à chaque question, c'est pourquoi l'animateur sait qui a répondu correctement et aussi le plus rapidement.
- D'autre part, le nombre de questions dépend du temps qu'on veut consacrer à la partie "Jeu".

La formule comprend :

- L'animateur du jeu avec la télécommande ;
- Une hôtesse pour inscrire les points (option) ;
- 10 buzzers ;
- 1 tableau d'affichage ;
- Les questions ;
- Sonorisation et éclairage.

Les lots ne sont pas compris.

Si vous n'avez pas de budget cadeaux, vous pouvez offrir de goodies en rapport avec l'entreprise (ex : t-shirt publicitaire, cadeaux fournisseurs...).



« QUESTIONS POUR DES CHAMPIONS »

- Comme pour l'animation « Quizz », le présentateur animera ce « Question pour des champions » de manière humoristique et détendue.
- Définir un nombre de participants. Réalisation des questions : vous pourrez nous fournir des questions réalisées par vos soins.
- Avec ce jeu nous pouvons nous adapter selon le nombre de personnes participantes et le nombre de cadeaux.
- Nous vous proposons une animation personnalisée à votre entreprise avec des thèmes bien définis et des questions s'y rapportant.
- La durée du jeu est d'environ 1h30 mais l'animateur peut ralentir ou accélérer le jeu à sa guise pour répondre à vos attentes en termes de durée.

Deux formules possibles :

- Formule n° 1 : Le quizz "Rapidité"
C'est le 1^{er} qui allume le buzzer qui peut répondre à la question.
- Formule n° 2 : Le QUIZZ "Multichoix"
La question est à choix multiple donc il faut répondre A, B ou C en appuyant sur les boutons prévus à cet effet dans un temps imparti. Il peut y avoir plusieurs gagnants à chaque question.

L'animation comprend :

- L'animateur du jeu ;
- 1 hôtesse ;
- 4 pupitres (3 pupitres de jeux et 1 pupitre animateur) ;
- 1 tableau d'affichage ;
- Les questions ;
- Sonorisation et éclairage.

Les lots ne sont pas compris.



CASINO FACTICE

Laissez-vous prendre au jeu et tenter de remporter un maximum de points aux différentes tables de ce casino factice. Soyez-rassurés, aucun argent n'est misé alors lâchez-vous !

L'animation dure deux heures environ (tables de jeu + ventes aux enchères) et comprend :

- Une sonorisation adaptée ;
- Les animateurs et/ou croupiers selon votre budget ;
- L'installation et le démontage ;
- La fabrication et la distribution des billets.

Les lots ne sont pas compris.

Déroulement de l'animation :

- A l'arrivée de vos invités sur le site, ils recevront un certain nombre de points qu'ils devront échanger auprès du croupier à chaque table de jeu contre des jetons pour pouvoir alors miser et faire leurs jeux.
- Ensuite, les participants pourront faire fructifier leur capital point aux tables de jeux. A la fin des jeux, vos invités devront impérativement échanger à nouveau leurs jetons auprès des croupiers, afin de recevoir l'équivalence en points casino avec lesquels ils pourront participer à la vente aux enchères et acheter leurs cadeaux.
- Après la phase de jeu, il y a la remise des prix sous forme de vente aux enchères. Vos invités enchérissent la vente et « acquièrent » en fonction de leurs points, leurs cadeaux.



JOUR DE DERBY

Si vous aimez parier et prendre des « risques » ... (on ne joue que des points!), ce jeu est fait pour vous !

Grâce à un écran géant, vous allez pouvoir suivre les courses hippiques et devoir parier sur le gagnant de la course.

Le gagnant de la partie est celui qui aura su faire les bons choix « : placé / gagnant » selon la forme des chevaux, des jockeys, et des côtes annoncées par les bookmakers ! Sans oublier la dose de chance nécessaire !

Cette animation comprend :

- Un animateur ;
- La sonorisation nécessaire ;
- Un vidéoprojecteur et un écran géant ;
- Le lancement du jeu.

Les lots ne sont pas compris

Folie assurée surtout si les cadeaux mis en jeu en valent la peine !

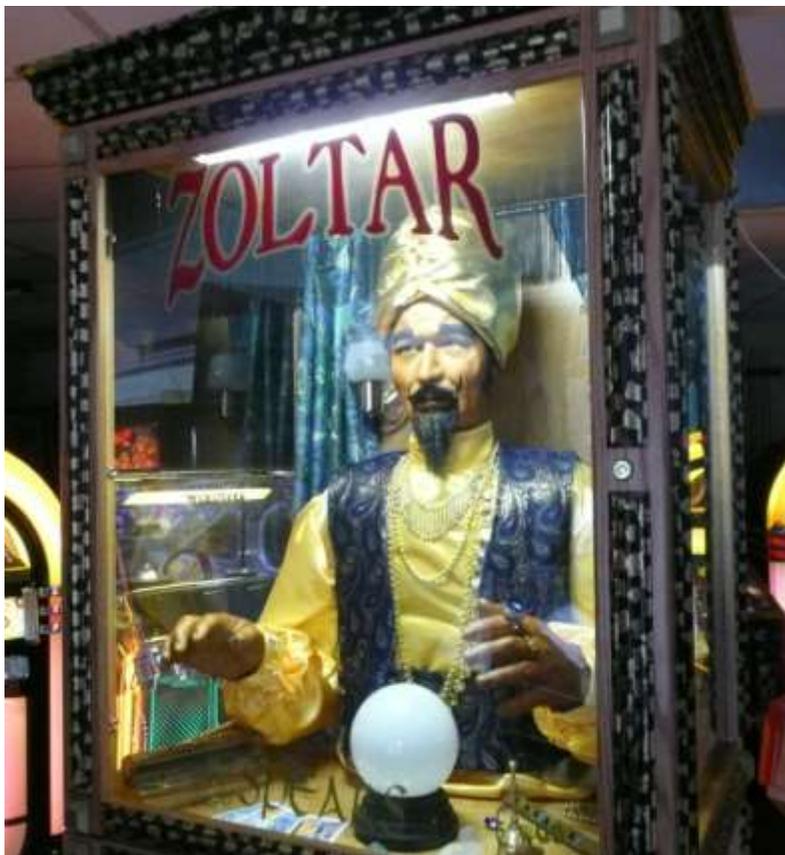




AUTRES ANIMATIONS

ZOLTAR

Cette machine renferme le buste de Zoltar. Ses yeux, sa tête, ses mains bougent et Zoltar vous parle directement et vous révélera une part de votre avenir en vous imprimant une petite carte personnalisée.



FLIPPER BOWLING

A vous de marquer un maximum de point durant la partie de bowling, grâce à ce flipper plein de nostalgie. A la place des classiques boutons, il y a une poignée pour la direction et une autre pour l'envoi de la boule... On joue à un contre un en suivant les véritables règles du bowling.

Cette animation peut être idéal pour un concours ou départager deux personnes ex-aequo.

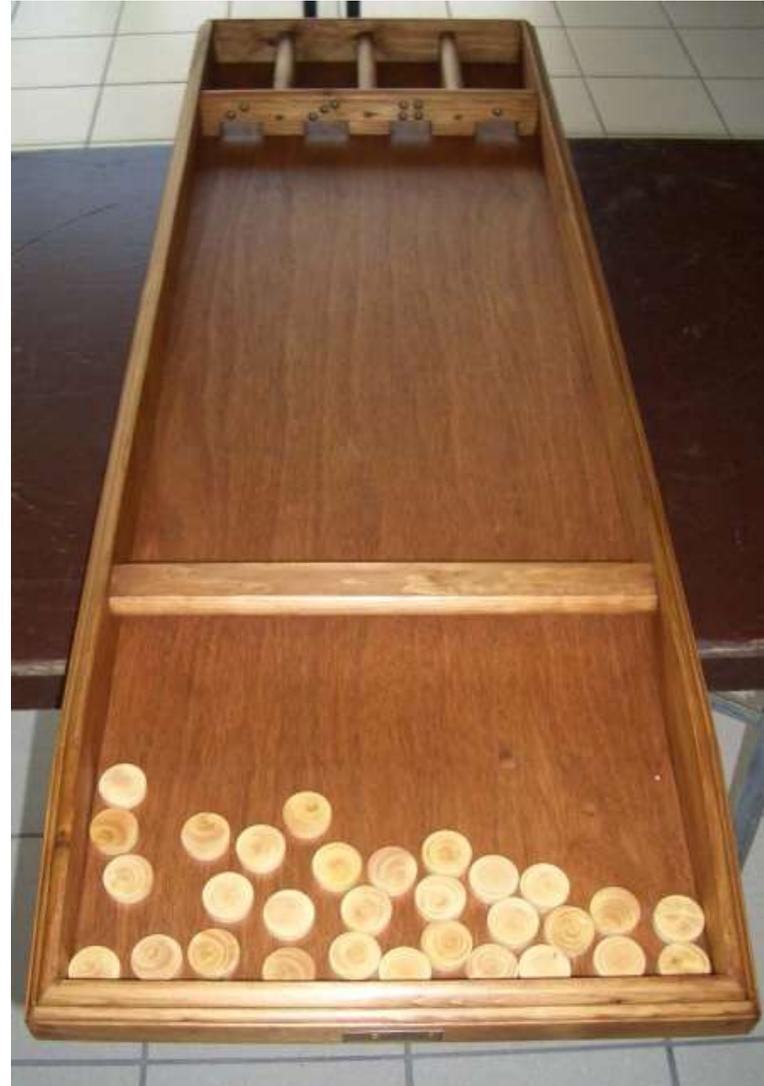




JEUX EN BOIS

BILLARD HOLLANDAIS

- Lancer les palets individuellement par mouvement de bras et du poignet dans les 4 compartiments. Les palets ne rentrant pas directement dans le compartiment peuvent être poussés par les palets suivants.
- Le joueur lance tous les palets, et peut jouer jusqu'à 3 fois. Les palets qui ne sont pas rentrés retournent au joueur.
- Points : nombre de palets X nombre de points inscrits sur les compartiments.



PUISSANCE 4

- Chaque joueur prend les palets, il faut se placer à 3 m du jeu. Le but est d'obtenir le maximum de points en lançant les palets dans les cases.
- Le gagnant est celui qui marque le plus de points.



BILLARD JAPONAIS

- 10 boules se trouvent dans la zone de réserve, le but est de les placer dans les trous numérotés à l'aide de la main.
- Points : on totalise le nombre de points des trous garnis de boules.



TABLE À GLISSER

- Défendre son camp et marquer des points en envoyant le palet dans le camp adverse.
- Point : 1 point par but marqué.
- Gagnant : le 1^{er} à atteindre 5 points, mais il faut obligatoirement 2 points d'écart pour gagner.
- Interdiction de franchir la ligne du milieu par la poignée des joueurs.



TABLE À ÉLASTIQUE

- Vider son camp de tous les palets à l'aide de l'élastique.
- Gagnant : le 1^{er} à faire passer tous les palets le plus rapidement possible dans le camp adverse, en les propulsant avec l'élastique.



MIKADO GEANT

- Ramasser un maximum de baguettes sans toucher les autres. Dès qu'un joueur touche une baguette, c'est au tour d'un autre joueur.
- Chaque baguette comporte un nombre de points.
- Lancement du jeu : un joueur prend toutes les baguettes dans ses mains et les laisse tomber pour former un tas sur la table.
- Gagnant : c'est celui qui totalise un maximum de points.



LA TOUR DU JARDIN

- A l'aide des briques, constituez la tour la plus haute possible. Chaque participant joue à tour de rôle jusqu'à effondrement de la tour.
- Gagnant : le vainqueur est celui qui précède celui qui a fait tomber la tour.



A NOTER

- **L'ensemble des animations présentées ci-dessus peuvent être pratiquées à l'intérieur comme à l'extérieur.**
- **Sur le lieu de votre choix.**
- **(Nous gérons le STUDIO 120 à Cournon en exclusivité ! www.lestudio120.fr)**
- **La durée est à chaque fois parfaitement modulable en fonction du temps imparti.**
- **Elles englobent le nombre d'animateurs nécessaires.**
- **L'installation est faite par nos soins tout comme l'enlèvement.**
- **Attention, pour beaucoup il faut avoir accès au courant électrique mais nous possédons également des groupes électrogènes, ainsi que du matériel d'éclairage extérieur !**
- **Nous pouvons également prévoir des boissons et collations.**
- **Les lots ne sont pas compris mais peuvent l'être sur demande.**
- **Notre société possède l'assurance responsabilité civile nécessaire.**

TARIFS

Nous facturons les prestations en fonction :

- ***du nombre de participants ;***
- ***des activités retenues ;***
 - ***du temps passé ;***
- ***et du lieu d'exécution.***



De 10 à 30 € HT / pers.