

# TEAM-BUILDING

## INDOOR & OUTDOOR





## **VOS ÉQUIPES ONT UN GRAND POTENTIEL !**

2

Chez Annapurna Consult nous en sommes convaincus. Toutes nos activités de team building sont conçues pour développer l'esprit d'équipe et d'entreprise, de manière ludique et originale.

## **VOTRE ENTREPRISE MÉRITE D'ÊTRE CÉLÉBRÉE !**

Quelle que soit la raison: lancement de produit, fête de fin d'année, anniversaire d'entreprise, accomplissements majeurs, changement d'équipes, renforcement des liens... Nous ferons en sorte que votre évènement reste gravé dans les mémoires.

## **VOTRE IMAGINATION N'A PAS DE LIMITES !**

Et nous non plus. Quel que soit votre évènement de rêve, nous en ferons une réalité. Mettez nous au défi, demandez nous la lune, vous ne serez pas déçu.



## TEAM-BUILDING INDOOR

### THE CONQUEST

Animation indoor inspirée des jeux Monopoly & Risk

4

### THE BRAINFOUL

Animation inspirée de divers jeux, dont le trivial poursuit

6

### THE BATTLE

Challenge musical et intellectuel

8

### BUSINESS THEATRE

Conception d'une pièce de théâtre afin de réaliser des objectifs propres au département

9

### L'AFFAIREASHMORE

Cluedo géant

10

### FAITES SAUTER LA BANQUE

Une activité casino originale où l'équipe la plus riche remporte le challenge

11

### THE CUBE

Team-building unique au monde : fabriquez un vaccin et sauvez le monde (AU DOLCE LA HULPE)

14

### OUT OF THE BOX

Atelier interactif stimulant la créativité

16

### THE SPHERE

Réparez la ligne du temps et sauvez l'humanité au travers de 5 espaces temps.

18

3

## TEAM-BUILDING OUTDOOR

### STRIKE FORCE

Activité sportive en ext. Challenges inter-équipes où les participants auront l'occasion d'appliquer des techniques de survie

20

### TOP CHALLENGE

Épreuves sportives et intellectuelles à la portée de tous sous forme de joutes

22

### AGE OF EMPIRE

Monopoly géant à l'époque des Romains

24

### JEUX OLYMPIQUES

Challenge inter-équipes dans l'esprit des Jeux Olympiques

26

### LOST

Une enquête haletante dans la forêt de Soignes (Uniquement au DOLCE LA HULPE)

28

## AUTRES



# THE CONQUEST



## OBJECTIF

**Le but est de conquérir le marché mondial en construisant le maximum de bureaux de votre société.**

Version adaptée de jeux légendaires tels Risk et Monopoly, ce concept d'animation personnalisé comporte tous les éléments pour créer une atmosphère détonante.

Le décor est composé d'un grand panneau de 4x3m représentant un globe terrestre agrémenté d'un circuit rectangulaire séparé en cases réparties entre continent, compagnies de transport, casino, parking, taxes, prison et tirage au sort de cartes «chance» ou «malchance».

4

L'équipe d'animation comportera un animateur + animatrice, un banquier, une régie son/lumière ainsi qu'un coordinateur.



## DÉROULEMENT

Les participants, répartis en équipes, vont tirer au sort une enveloppe qui comprend un capital de départ de 15.000 \$ et des parties de continents.

Après un lancer de dé au moyen de deux dés géants, ils vont ensuite avancer sur le circuit. Leur but sera d'acheter, de manière active et stratégique, le maximum de territoires afin d'installer leurs bureaux ou leurs usines à l'échelle planétaire !

C'est sans compter les déboires ou les aubaines liés au business et à la politique. Des cases « lucky » et « unlucky » amèneront les équipes à se distinguer lors d'épreuves où la créativité, le dynamisme, l'esprit de répartie et la rapidité seront décisifs.

### Quelques exemples de cas entraînant des joutes « fun » entre équipes:

- Les concours internationaux en tous genres (Boys Band, YMCA, Limbo, Mr Muscle, défilé de mode, concours de rap, l'eurovision, ...)
- Les scandales de corruption
- Les attaques de la presse
- Les catastrophes naturelles
- La prison
- Les coups d'état qui renversent le pouvoir politique en place dans un pays entraînant une vente aux enchères des usines
- Les taxes entraînant des hypothèques
- Les gains ou les pertes au casino
- Quelques épreuves en rapport avec vos produits (tournage d'une publicité, chanson, poème...)
- ...

5

### L'équipe la plus riche à la fin du jeu remporte la victoire.

Animé en musique par des acteurs professionnels, ce jeu, plein de rebondissements, fera vivre aux capitalistes amateurs tout au long de l'animation, des moments palpitants et inoubliables.

**PRINCIPE**  
Conquérir le marché mondial en construisant le maximum de bureaux de votre société.

**MÉTHODOLOGIE**  
Au moyen d'un capital de départ de 15.000\$, chaque équipe reçoit un titre de propriété et un objectif à atteindre en 2 heures de jeu.  
Après un lancer de dés géants, ils vont avancer sur le circuit du panneau représentant la mapemonde afin d'acheter de manière active et stratégique le maximum de propriétés.  
C'est sans compter les déboires ou aubaines liés au business et à la politique. Des cases «lucky» et «unlucky» amèneront les équipes à se distinguer lors d'épreuves où la créativité, le dynamisme, l'esprit de répartie et la rapidité seront décisifs.  
L'équipe la plus riche remporte la victoire!

**QUELQUES EPREUVES...**  
Les concours internationaux en tous genres: Limbo, Monsieur Muscle, Rap, Mondivision, Football Cup...  
Les coups d'état qui renversent le pouvoir politique en place qui entraînent une vente aux enchères des titres de propriété.  
Les gains ou pertes au casino.  
Les catastrophes naturelles,  
La prison...

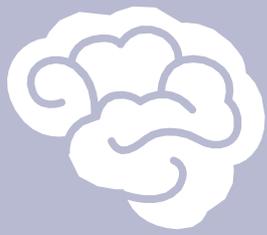
A chaque équipe de faire fructifier son capital à l'échelle planétaire et à coups de dés géants au rythme des sambas, rap ou flamenco des pays «conquis».

UNE VERSION DÉTONNANTE DU CÉLÈBRE JEU MONOPOLY À L'ÉCHELLE MONDIALE!

POUR LE PLAISIR DE S'ENRICHIR SANS RETENUE!

# CONQUEST

www.annapurna-consult.be  
Tél. : 02 654 11 41



# THE BRAINFOUL

## OBJECTIF

**Partez à la conquête de l'Univers en remplissant les 5 branches de votre étoile avec des morceaux de couleurs correspondantes aux 5 planètes dont vous trouverez le descriptif ci-dessous.**

Chaque Planète représente soit la partie gauche, soit la partie droite de votre cerveau, faisant appel à votre créativité, vos dons artistiques et musicaux ou votre culture générale et sportive, ou encore votre capacité à mémoriser des mots, images ou symboles.

L'équipe gagnante sera celle qui aura la première rempli son étoile, et

6

sera également arrivée la première sur la Planète Mère au centre du plateau.





## DEROULEMENT

L'animation est présentée par 2 comédiennes/danseuses professionnelles. Un DJ renforce la qualité de ce concept. Le groupe sera partagé en équipes. Chaque équipe reçoit au départ 5M\$ et une étoile vide. En lançant un dé géant, elles vont parcourir l'Univers au moyen de leur navette spatiale. L'atterrissage sur l'une ou l'autre planète amènera les équipes à se distinguer lors d'épreuves où la créativité, le dynamisme, l'esprit de répartie et la rapidité seront décisifs.

C'est sans compter les déboires ou les aubaines liés au business et à la politique interstellaires. Des cases spéciales « étoile filante » vous font gagner ou perdre des M\$ lors de panne de carburant, des taxes à payer pour franchir l'espace aérien de chaque planète, ...

L'équipe avec le plus de branches d'étoiles et de M\$ au bout de 2 heures gagne le jeu !

## ÉPREUVES

- **Olympias** : épreuves sportives
- **Cultura** : culture générale
- **Memoria** : épreuves de mémoire
- **Musica** : tout sur la musique
- **Ludis** : épreuves "fun" et de créativité



Note: L'animation idéale afin de stimuler l'esprit d'équipe: les épreuves sont adaptées à l'objectif de votre réunion.





# THE BATTLE



**Vous aimez la musique et les quiz ? Alors, n'hésitez plus et testez notre programme détonnant : THE BATTLE**

Avec notre orchestre incroyable ou notre DJ professionnel vous revivrez les plus grands tubes de l'histoire de la musique des années 80 à nos jours. Serez-vous capables de deviner les morceaux rien qu'avec quelques notes ? Arriverez-vous à chanter même lorsque la musique s'arrête ? Quatre musiciens à la batterie, la basse, la guitare et un chanteur. Leur répertoire est vaste et ils mettront le feu pendant 1h30 de challenges.

Plusieurs options sont disponibles : soit un challenge entre les tables au moyen de buzzers qui indiqueront aux animateurs quelle équipe a réagi la première et si la réponse est la bonne, soit nous divisons l'auditoire en 2 groupes, les noirs et les blancs pour des épreuves au finish.

## ÉPREUVES



8

- **Quiz Musical** : nous passerons des intro de chansons célèbres, les équipes devront trouver les titres et les interprètes
- **« Qui veut gagner des Millions »** : un quiz inspiré du fameux jeu avec réponses à choix multiple
- **L'épreuve de mémoire** : une série d'épreuves où la mémoire des participants sera mise à rude épreuve
- **Quiz Musical** : reconnaissez des bandes originales de films célèbres
- **Concours de guitare électrique**
- **Karaoké** : chaque équipe devra interpréter une chanson
- **Quiz Musical** : reconnaissez les intros de feuilletons célèbres des années 70' à nos jours.





# BUSINESS THÉÂTRE

## PRINCIPE

**Vous désirez implémenter une nouvelle manière de travailler dans votre équipe ? Vous devez faire face à de nouveaux défis de communication ou de travail et préférez vous éloigner d'une présentation « classique » ? Nous vous proposons deux concepts :**

- ▮ la présentation d'une pièce de théâtre par des acteurs professionnels mettant en scène des situations vécues au sein de votre société, d'une durée de 45 minutes ;
- ▮ ou la participation de vos équipes à la réalisation de saynètes dont ils seront les héros, guidés par des acteurs/scénaristes professionnels.

Conçu telle une pièce de théâtre, nous mettrons en scène des situations vécues, une intrigue, un développement et un dénouement, le tout en respectant les lignes générales de votre briefing de vos nouveaux enjeux... Ce concept met en scène de façon ludique et éventuellement interactive des personnages issus de votre culture d'entreprise et représentant les différentes « couches » de votre hiérarchie ou de vos clients...

9

Nous pouvons l'aborder de différentes manières, selon les classiques du théâtre, des séries télévisées actuelles ou du cinéma... Les bienfaits de la dramaturgie permettront de réjouir vos équipes tout en amenant à éprouver de façon ludique la matière plus « théorique »... Chaque tableau, chaque scène, chaque histoire couvrira de façon attractive un aspect important de votre message. La collecte d'informations peut se faire sur votre site par de faux employés ou des techniciens... qui prendront la « température » des différents services, ou alors par des interviews ciblées, ou encore uniquement lors de briefings pointus que vous nous donnerez. Cet aspect est à discuter. Les textes et les briefings, ainsi que la méthodologie finale vous seront soumis pour approbation. Ces scènes réalisées par vos équipes peuvent être filmées...

Ce concept comprend :

- ▮ Ecriture des textes (45 minutes)
- ▮ 1 remaniement des textes
- ▮ Mise en scène, répétitions
- ▮ 2 visites dans la société, interviews d'employés
- ▮ 2 réunions clients
- ▮ 4 acteurs professionnels, costumes et accessoires
- ▮ Décors de scène
- ▮ Coaching des comédiens professionnels jours.



# L'AFFAIRE ASHMORE

10

## Une tragédie horrible met fin à une paisible soirée :

Le serveur, Thierry Cellier, surgissant dans le salon bleu, paniqué, le visage livide et décomposé, nous annonce par bribes de mots la scène qu'il vient de vivre :

A la demande de Lady Ashmore, il s'était rendu dans la chambre 201 afin d'apporter un encas léger à son époux. Thierry frappa à la porte, pas de réponse. Il utilisa son passe afin de pénétrer dans la pièce. Aucune trace de Lord Ashmore dans la chambre. Il décida donc, n'ayant toujours pas de réponse, de se diriger vers la salle de bains. La porte n'étant pas verrouillée, il se permit de l'entrebâiller et vit avec effroi le corps de Lord Ashmore plongé dans un bain de sang.

Dès l'arrivée de la police une heure plus tard, le corps est sorti de l'eau et emmené pour une autopsie.

Que s'est-il passé ? Accident ? Meurtre ? Suicide ?

Qui était présent ce jour-là et qui pouvait avoir intérêt à éliminer Lord Ashmore ?





## DEROULEMENT

Les participants représenteront des équipes de détectives. Celles-ci assisteront d'abord passivement à DEUX scènes de théâtre. Ces scènes présenteront les protagonistes de ce drame.

Note : Nous pouvons intégrer 1 personne de votre groupe dans l'équipe des comédiens. Celui-ci jouera le rôle du chauffeur, très particulier, de Lord Ashmore. Eclats de rire garantis.

Exemples de scènes :

- Rencontre entre les suspects
- Dispute entre Lord et Lady Ashmore

Ensuite, les équipes de détectives auront l'occasion d'interroger les suspects. Chaque équipe recevra un livret d'enquêteur contenant les éléments essentiels de l'enquête et une courte biographie des suspects. Au cours des interrogatoires, ils auront l'occasion d'accumuler une série d'informations, qui, une fois assemblées telles les pièces d'un puzzle, leur permettront de déduire qui est le ou la coupable ainsi que son mobile, l'arme du crime et le lieu du crime (même principe que le « Cluedo »).

Fausse pistes, coups de feu et coups de théâtre, feront vivre aux détectives amateurs tout au long de la soirée, des moments palpitants et inoubliables. L'humour est également présent à tout moment, lors de scènes tragi-comiques, jouées par des acteurs professionnels haut de gamme. (Nos références: Théâtre du Parc, Volter, La Samaritaine...).

**Un divertissement garanti et de qualité.**





# BLOW THE BANK

Don Luigi se fait vieux, le poids des années pèse sur ses larges épaules. Le clan familial Rossecca a réussi à asseoir son pouvoir sur les 16 gangs le plus puissants du pays. Mais l'heure de la retraite sonne et Don Luigi pense à confier les rênes de l'association à une nouvelle famille.

Lors de la soirée d'adieu, Don Luigi annonce aux familles invitées pour l'occasion qu'il va laisser son affaire au plus offrant. Un casino clandestin est à leur disposition ainsi qu'une enveloppe contenant une somme de départ égale pour toutes les équipes. Le clan ayant amassé le plus d'argent au bout de 2 heures remportera le leadership de l'association. Bien entendu, tous les moyens sont bons, qu'ils soient légaux ou non ! À vous de jouer, faites sauter la banque !

12





## DÉROULEMENT

Le groupe sera divisé en équipes. Chaque équipe dispose d'une enveloppe contenant 1 000 \$ ainsi qu'une carte de la salle reprenant l'ordre de passage aux tables de jeux. Chaque table voit s'affronter 2 clans.

2 présentateurs professionnels incarneront Don Luigi et sa fille Rose afin d'expliquer le concept et présenter les protagonistes et croupiers professionnels. Dès l'arrivée des équipes aux tables, les croupiers donneront un briefing sur la façon de jouer. La banque prête de l'argent avec un taux d'intérêt de 10 % mais réclame une garantie...

La billetterie clandestine échange ses faux billets contre des objets empruntés par le pickpocket et revend les objets aux propriétaires contre de vrais billets. Le pickpocket confie les objets au capitaine d'équipe, celui-ci va les échanger contre des faux billets.

Le taux de vente est de 2 faux billets pour un vrai.

Chaque équipe devra faire preuve de créativité afin d'amasser le plus d'argent en jouant aux tables de casino, obtenir des billets supplémentaires auprès de notre pickpocket, notre magicien/tricheur, l'imprimerie clandestine et la fille de Don Luigi qui fera passer des épreuves à certains membres d'équipes. Tout cela avant la fin et les mots « faites vos jeux ».



## TABLES

- **ROULETTE AMERICAINE** Appelée également «quicktable». Le croupier manipule les jetons avec les mains ce qui rend le jeu plus rapide et vif. Les joueurs misent sur les couleurs, les chiffres, les pairs...
- **BLACKJACK** Nommé également le «21», nous est venu de Las Vegas. Il est considéré comme le jeu de cartes par excellence qu'on joue dans tous les casinos du monde.
- **CARIBBEAN STUD POKER** est un jeu de cartes pour ceux qui aiment le défi et le risque. Ce jeu se joue surtout au cours des croisières en Amérique.
- **GRAND POKER** au lieu de jouer contre la banque, les équipes vont s'affronter autour de cette grande table pourvue de tabourets hauts, rendue célèbre par le film James Bond « Casino Royal »



# THE CUBE

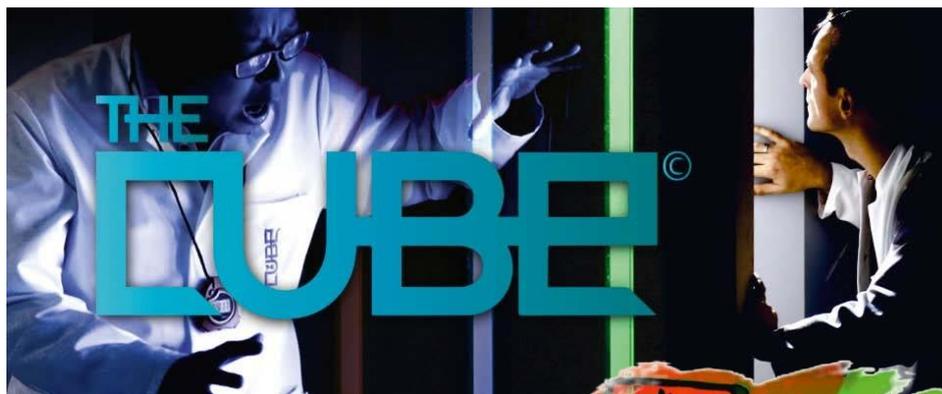
Ilya de cela quelques décennies, dans des laboratoires ultra perfectionnés, hautement sécurisés, installés dans les entrailles d'un site enchanteur, le DOLCE LA HULPE, une équipe de scientifiques internationaux mettait au point un sérum capable de protéger l'humanité contre toute menace bactériologique.

Ce centre, en raison de sa configuration très particulière fut appelé THE CUBE.

**Aujourd'hui et en exclusivité, nous vous invitons à en découvrir les secrets lors d'un voyage inédit d'une durée de 2 heures.**

Conçu tel un exercice de survie, votre séjour ne sera pas de tout repos. Vous êtes prisonnier ; vous avez 120 minutes pour en sortir ! Créativité, communication, esprit d'équipe seront vos meilleurs alliés.

14





## MÉTHODOLOGIE

Il s'agit d'un exercice de survie original et passionnant. Vous serez maintenu en captivité et aurez 120 minutes pour vous échapper du Cube. Mais pour y parvenir, vous allez devoir relever 5 challenges hors du commun.

- Abri 1 : Le labyrinthe de la peur dans la réserve de vivres
- Abri 2 : L'élastarun dans le dortoir
- Abri 3 : L'exercice de tir dans la salle d'entraînement
- Abri 4 : L'épreuve intellectuelle dans le laboratoire
- Abri 5 : Le fil d'Ariane dans la salle de contrôle



## CONCLUSIONS

- Réel concept de Team Building : créativité, communication et esprit d'équipe
- Activité à l'intérieur
- Flexibilité de timing
- Durée optimale de 2 heures
- Accessible à tous
- Suspens



# CREATIVE DAYS OUT OF THE BOX

## A CREATIVE OFFICE IS A SUCCESSFUL OFFICE !

Une journée Out Of The Box c'est une journée durant laquelle on vous invite à vous mettre en contact avec votre créativité à travers des expériences individuelles et des moments de création en groupe. L'acte créateur novateur est intrinsèquement lié au développement et au potentiel d'une entreprise. Ces moments créatifs permettent entre autres d'améliorer la confiance en soi, de renouer avec le potentiel inné de chacun, de diminuer le stress et de développer le sentiment d'appartenance au groupe. Cette démarche créative et ludique permet d'insuffler une nouvelle énergie et d'établir de nouvelles dynamiques fortes au sein de votre équipe.

16

« Si vous pouvez le rêver, vous pouvez le faire » Walt Disney.

Dans une société en évolution constante où le changement est perpétuel, l'individu se retrouve souvent face à du stress. Le Burn Out semble être devenu la maladie du siècle.

Avec Out Of The Box nous vous proposons de sortir du cadre du travail, de retrouver l'âme d'enfant qui sommeille en vous et ne demande qu'à créer et s'exprimer librement dans l'ici et maintenant. Une journée qui permet de renouer avec son sens de l'émerveillement et de cultiver l'optimisme.



## DÉROULEMENT

OUT Of THE BOX vous propose des journées créatives sur mesures, customisées à partir des valeurs, des besoins et des objectifs de votre entreprise. Nous vous proposons 3 formules de base pour apprendre à mieux travailler ensemble en se connaissant mieux.

### THE BUSINESS OF STORYTELLING

Un voyage créatif à travers le conte. Nous guiderons les participants à travers la création de leur propre conte, customisé à partir des valeurs et objectifs de votre entreprise. Nous les inviterons ensuite à en créer les personnages et décors principaux à l'aide de différentes techniques artistiques afin de lui donner vie. Cet atelier permet de : Resserrer les liens entre les participants. Travailler sur des problématiques propres à votre entreprise. Trouver sa place en tant qu'individu dans le groupe dans le respect et la tolérance. Valoriser l'estime de soi. Etablir une nouvelle dynamique forte au sein de l'équipe. Remettre la créativité au centre de la réflexion.

« La créativité c'est percer le banal pour trouver le merveilleux » Bill Moyers

DURÉE : ½ journée.

### COLOR YOUR LIFE

Un atelier coloré autour de la peinture et ses nombreuses techniques. C'est un retour à soi et aux sources que nous proposons ici à travers diverses expériences créatives permettant le lâcher prise. Sortir sa tête du cadre de travail et retrouver le plaisir de jouer et créer ensemble. Un atelier qui permet de découvrir ses talents d'artistes, de se détendre, de se changer les idées, de se recentrer sur soi et d'entrer en communication avec l'autre par le biais de la création. Et pourquoi pas, par exemple, recréer, tous ensemble, le logo de votre compagnie en lien avec votre mission, vision, valeurs.

DURÉE : au choix (2h minimum).

### EXPRESS YOURSELF

Un atelier d'expression mettant en lien le corps, le rythme et la voix. A travers des exercices liés au théâtre, au rythme, au chant, au Beat Box et aux percussions corporelles, nous amenons les participants à s'exprimer librement, à sortir de leur carapace, à repousser les barrières. Un atelier ludique où jouer et créer ensemble devient une force.

DURÉE : au choix (2h minimum).





# THE SPHERE

NEW

Un vaisseau spatial a été récemment trouvé et confiné dans la zone 51 de l'Europe à LA HULPE, en Belgique, non loin du centre d'immunologie THE CUBE.

Des ingénieurs du Centre Los Alamos ont découvert que ce vaisseau permettrait de voyager dans le temps et dans l'espace. Après des mois d'efforts, ils ont compris le mécanisme de mise en route et ont découvert un message alarmant : des failles dans la ligne du temps annoncent la fin du monde.

Le vaisseau spatial animé par une intelligence artificielle au cœur d'une SPHERE étrange, permet aux voyageurs d'embarquer pour une odyssee inédite à travers le temps et l'espace afin de réparer les failles de la ligne du temps, révéler les secrets de civilisations passées et futures, et empêcher la fin du monde.

18

Voguez sur le Nil dans l'Égypte antique sur la barque de Râ afin de découvrir les 10 plaies d'Égypte, perdez-vous dans la jungle d'Amérique Centrale au 5ème siècle et percez le mystère des Mayas, traquez le Saint- Graal dans le Moyen-Age des Templiers, rencontrez Sherlock Holmes au cours d'une séance de spiritisme inoubliable dans le Londres du 19ème siècle, et visitez enfin le futur à Los Alamos et entrez en contact avec une intelligence extra-terrestre.





## DÉROULEMENT

Vous aurez 2 heures pour résoudre les énigmes proposées dans les 5 espaces temps afin de réparer la ligne du temps et sauver l'humanité.

- Égypte Antique
- Amérique Centrale
- Britanie
- Londres
- Amérique du Nord à bord du vaisseau spatial

N'attendez plus un instant, l'aventure vous attend !

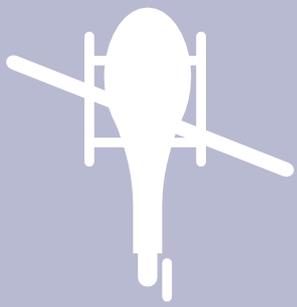
## UN CONCEPT UNIQUE

- Réel concept de team-building inédit mobilisant : créativité, communication et esprit d'équipe
- Décors et mise en scène époustouflants
- Suspense
- Activité à l'intérieur
- Durée optimale de 2 heures
- Accessible à tous

NOMBRE DE PARTICIPANTS : de 2 à 100

19





# STRIKE FORCE

## Parodie de jeu de survie

Jeu d'aventure basé sur un scénario original. Les participants seront amenés à appliquer des principes de survie tout en pratiquant des activités en équipe, le tout d'une manière fun.

## Scénario

L'hélicoptère US HHX-255 s'est perdu ce 2 mars 2016. Dix personnalités voyageaient à bord de l'appareil. Parmi eux, des sommités transportant des documents ultrasecrets concernant votre société.

Envoyer équipes d'experts pour la mission suivante:

- Mission
- Réussir l'entraînement
- Récupérer les documents
- Secourir les blessés

20





## ➤ DÉROULEMENT

Après un briefing humoristique interactif sous forme d'initiation à la survie orchestré par des comédiens professionnels, les équipes recevront leur ordre de mission et partiront à la recherche des documents secrets et des blessés dans la forêt environnante. Pour cela, ils passeront une série d'épreuves en relation avec leur mission.

Les participants seront répartis dans des équipes. Les épreuves se dérouleront sous forme de joutes par 2 équipes.



## ➤ LES ÉPREUVES

Nous vous proposons une série d'épreuves, mêlant entraînement avec techniques de survie et de stratégie comme suit :

- ⊕ Parcours d'obstacles contre la montre
- ⊕ Techniques de survie et secours aux blessés
- ⊕ Stratego géant
- ⊕ Hub Hockey
- ⊕ Les énigmes du général
- ⊕ Lasergame
- ⊕ Initiation aux arts martiaux
- ⊕ Making off d'une vidéo



# TOP CHALLENGE

Compétition en équipes qui s'affronteront lors de joutes. Les épreuves sont à la portée de tous et toutes

Le nombre d'équipes se fait en fonction du nombre de participants.

Chaque équipe va affronter une autre équipe tout le long de l'après midi  
Une mise en scène soignée orchestrée par des comédiens professionnels  
et des épreuves fun et passionnantes feront de cette journée un  
évènement inoubliable

22



## CHALLENGES



Nous vous proposons une série de challenges sportifs et non-sportifs à la portée de tous et de toutes. Voici quelques suggestions :

### 1. Le kickers géant

Une activité exclusive arrivant tout droit de Londres. Fini le minuscule baby-foot ancestral des arrière-salles de café. A présent, la nouvelle génération est arrivée : un kickers géant où les participants sont attachés à des buses rigides. Ils tenteront de faire entrer le ballon dans le goal adverse

### 2. Le Quiz interactif

Quelles sont vos connaissances en histoire, géographie... ?  
Un quiz interactif avec questions à choix multiples.

### 3. La Course Relais

Quelle sera l'équipe la plus rapide dans cette course où il faut passer le relais à son coéquipier afin de terminer le parcours au plus vite ?

### 4. Hubhockey

Un match bien particulier où les équipes vont s'affronter liés 2 par 2 et frapper la balle au moyen d'un palet pour l'envoyer dans le goal adverse.

### 5. Le Pictionary Géant

Orchestré comme une émission de télévision, ce jeu mettra les équipes en compétition lors de joutes de vitesse afin d'exécuter le dessin correspondant au mot proposé aux dessinateurs. Chaque participant aura l'occasion d'exercer ses talents. Cris, protestations, et rires fuseront de tous côtés après quelques minutes de jeu.

23

### 6. Le Beach Volley

Une des épreuves phares des JO. Quelle équipe parviendra à mettre le plus de paniers durant le temps imparti ?

### 7. Le Golf

Un parcours de golf inédit. L'équipe la plus habile remporte l'épreuve

### 8. L'initiation au Kung Fu

Vous allez apprendre les bases de cette discipline d'une manière ludique





# THE AGE OF EMPIRE

24

Durant l'année -54, Le célèbre général PURATORUS, héros de la "Guerre des Gaules" disparut alors qu'il participait à une course de chars contre César.

Notre héros se retrouva soudain dans le domaine du Dolce, quelques siècles plus tard...

Après un moment d'étonnement PURATORUS demanda à l'audience où il se trouvait. Le Gaulois réalisa que son public n'était autre que les descendants des célèbres tribus de la Gaule :

Les Helvètes, les Rèmes, les Bellovaques, les Suessions, les Belgians, les Nerviens, les Atuatuques, les Veragres, les Sédunes, les Allobroges, les Venètes...

César aurait envoyé PURATORUS dans le futur... et maintenant, ce dernier serait perdu dans les couloirs du temps !

Il va donc demander aux employés de l'aider pour retourner d'où il vient. Pour cela, ils vont devoir s'entraider pour reconquérir les anciens territoires de l'Empire romain. S'ils y arrivent, César admettra sa défaite et PURATORUS pourra enfin retourner chez lui.

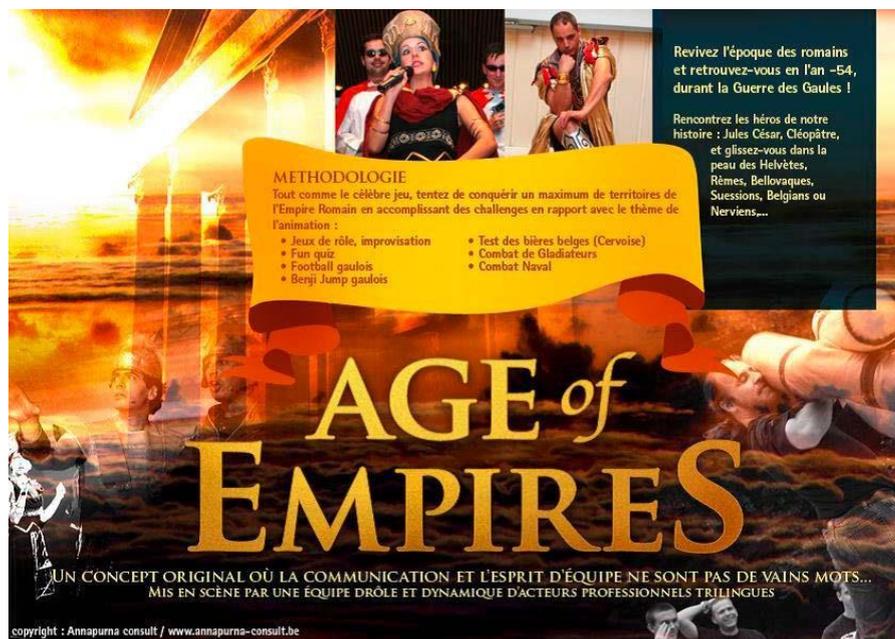




## MÉTHODOLOGIE

Après un briefing sur le déroulement des activités et les objectifs de l'après-midi, chaque équipe va recevoir un roadbook avec la carte des endroits où ils auront les différents challenges et les instructions nécessaires pour atteindre leurs objectifs. Nous pouvons vous proposer 3 différentes façons de distinguer les équipes :

1. Bandanas de différentes couleurs
2. T-shirts avec votre logo sur le devant + un grand numéro romain sur la manche et dans le dos
3. Chapeau blanc avec votre logo



## CHALLENGES

Le programme que nous proposons est un mélange de challenges physiques et intellectuels :

- Fun QUIZ
- Jeux de rôle, improvisation
- Football gaulois
- Initiation au rythme des djembés
- Benji Jump gaulois
- Tir à l'arc
- Course d'obstacles (structure gonflable)
- Dégustation de bières belges (Cerveoise)
- Combat de Gladiateurs (structure gonflable)
- Combat Naval



# JEUX OLYMPIQUES

Compétition en équipes qui s'affronteront lors de joutes.

Chaque équipe représente un pays et portera les couleurs de ce pays.

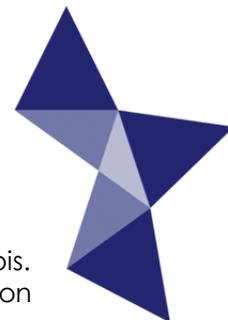
Après l'arrivée de notre comité olympique, portant la flamme, les équipes seront briefées et les jeux olympiques seront déclarés ouverts. Chaque équipe partira pour sa première épreuve et passera ensuite d'un point à un autre où d'autres joutes les attendra.

A la fin des activités, nous donnerons les résultats des équipes et organiserons le podium et la distribution des médailles d'or, d'argent et de bronze aux champions olympiques

Une mise en scène soignée et des épreuves fun et passionnantes feront de cette journée un événement marquant de votre séjour

26





### **1. The wild golf**

Nous créons spécialement un parcours de golf de 12 trous au milieu des bois. Epreuve d'habilité et de rapidité, à tour de rôle, chaque participant aura l'occasion de jouer.

### **2. Le kickers Géant**

Une activité exclusive arrivant tout droit de Londres. Fini le minuscule baby-foot ancestral des arrière-salles de café. A présent, la nouvelle génération est arrivée : un kickers géant où les participants sont attachés à des buses rigides. Ils tenteront de faire entrer le ballon dans le goal adverse.

### **3. Concours de Pétanque**

L'équipe qui marque le plus de points lors de cette épreuve toujours appréciée par tous, remporte le challenge

### **4. Le parcours d'obstacles**

Deux équipes vont s'affronter dans un duel sans merci lors d'un parcours faisant appel à leur esprit d'équipe, tel que ramping, équilibre, adresse...

### **5. Elastarun**

Structure gonflable composée de 2 couloirs. Les 2 candidats sont attachés par un élastique (genre benji jumping) dans le dos. Ils vont tenter de déposer un témoin le plus loin possible vers l'avant. Attention au retour ... ! Chacun s'éclate : que ce soit en voyant les autres se faire rappeler par l'élastique ou en étant soi-même le centre d'intérêt.

### **6. Le Stand de Tir à l'arc**

A la fois initiation et découverte pour les débutants, performance et compétition pour les initiés, le tir à l'arc a toujours connu un très grand succès.

### **7. Le Quiz des JO**

Un quiz interactif avec questions à choix multiples.

### **8. Le Match de Volley**

Un classique des Jeux Olympiques ! 2 équipes s'affrontent pour un match sans merci.

### **9. La Course Relais**

Une course haletante où les équipes vont s'affronter sur les chemins de la forêt de Soignes en se passant le bâton. L'équipe qui arrive la première au bout de la course gagne ce challenge.

### **10. Le Basket**

Une des épreuves phare des Jeux Olympiques, 2 équipes s'affrontent afin de marquer un maximum de paniers.





# LOST

## OBJECTIF

Inspiré de la fameuse série télévisée, LOST, ce programme en extérieur emmène les participants divisés en équipes dans la magnifique et mystérieuse Forêt de Soignes à la recherche de 4 savants disparus.

Un briefing drôle et motivant, donné par des comédiens incarnant des scientifiques du centre Los Alamos, campe les enjeux de l'après-midi. Leur mission est de découvrir ce qui est arrivé à 4 scientifiques de renommée internationale, les Professeurs Aber, Ye, Fisher and Prigoryne. Ceux-ci ont été dernièrement aperçus dans les environs du Dolce.

28





## ➡ DÉROULEMENT

Après le briefing, ils seront divisés en équipes et recevront un entraînement afin de les préparer à affronter les « dangers » de la forêt. Ils recevront une carte et un carnet de route leur servant de guide. Ils interagiront avec les scientifiques à différents points de contrôle. Ils vont passer des épreuves de survie et arriveront au laboratoire abandonné du Professeur Gordon, le scientifique à l'origine du Projet THE CUBE.

Une fois au laboratoire, ils devront trouver des indices afin d'ouvrir un coffre-fort contenant des informations relatives aux scientifiques disparus.

Une course d'orientation (ou marche pour les non-sportifs) combinée aux épreuves suivantes sur le trajet :

- **Signaux de détresse aériens**
- **Quiz de survie**
- **Initiation au kung fu**
- **Sémaphore**
- **Making off d'une vidéo en rapport avec le thème**
- **Escape room dans la maison du Professeur Gordon**
- **Enigmes à résoudre**
- ...



29



# AUTRES

Nous proposons une série de services en complément des team-buildings tels que Lancements de produits, séminaires, repas, journées de familles... ainsi que :

**COACHING** : tous nos programmes peuvent être accompagnés par une session de coaching dont l'objectif sera de renforcer l'esprit d'équipe

**SOIREE CASINO**

**KARAOKE**

**ARTISTES DIVERS** : MENTALISTE, MAGICIEN, DANSEURS, MUSICIENS, ECHASSIERS...

**ESCAPE ROOMS** POUR DES PETITS GROUPES

**PHOTOBOTHOS** ORIGINAUX AVEC ACCESSOIRES, PHOTOGRAPHES, VIDEASTES

DEVELOPPEMENT DE PROGRAMMES PROPRES A VOTRE SOCIETE



Route d'Ohain 56, B-1332 Genval

Tél. +32 (0)475 70 71 94

info@annapurna.be

[www.annapurna.be](http://www.annapurna.be)

[www.destinationcube.com](http://www.destinationcube.com)

[www.thesphere.be](http://www.thesphere.be)



