



Challenge 'les Templiers'

fiche technique

RÉSUMÉ :

Thème : les chevaliers des Templiers

Durée : 2h

Animation sur le lieu de votre évènement

Nombre de joueurs : jusqu'à 250 personnes

Format : 6 activités de 20 minutes chacune

En français

OPTION DEGRUISEMENT (pour hommes et femmes).

CONDITIONS :

- Jeu plutôt d'extérieur mais possibilité de l'adapter en intérieur si pluie, selon espaces disponibles
- pas besoin de prédisposition sportive
- Public adulte/enfants (selon les activités)
- prévoir 1h15 de montage + 1h15 de démontage
- certains jeux seront déconseillés aux personnes cardiaques, à santé fragile ou aux femmes enceintes.

OBJECTIF DE L'ACTIVITE :

Permettre un rapprochement, améliorer les relations, se connaître tout en s'amusant, sans mise en difficulté. Confiance valorisée.



DEROULE DE L'ACTIVITE :

Briefing d'accueil, explication de l'animation.
Constitution des équipes (si pas déjà faites)
Lancement de l'animation : chaque atelier confrontera deux équipes. Toutes les équipes s'affronteront. A chaque réussite, des pièces seront distribuées. A la fin des 6 activités effectuées, on comptabilisera les gains de chacun.

Débriefing

Remise de cadeaux pour la meilleure équipe (optionnel)

LES JEUX :



LA ROUE TEMPLIER :

Un ensemble de questions, quiz, dingbat, énigmes... Quelle équipe sera la plus rapide à répondre ?

LES VENDANGES DE L'IVRESSE :

Deux équipes l'une contre l'autre qui devront vendanger d'une... drôle de manière !

LES JEUX EN BOIS :

L'intemporel des Templiers. Un ensemble d'épreuves en bois.

LA SARBACANE BOUCLIER :

Mieux vous viserez, plus vous gagnerez.

LE LANCER DE BOUCLIER :

Un jeu d'adresse et de précision, sans se prendre au sérieux !

LES BATISSEURS :

Un jeu de rapidité pour bâtir le plus vite possible une construction, cohésion d'équipe indispensable !