



## PASSEPORT LUDIQUE pour Team Building

### I / LE CONCEPT

*Dans une ambiance ludique et de convivialité Passeport Ludique est un concept d'intervention approuvé et éprouvé, destiné à créer une émulation de groupe.*

*Les participants seront séduits par l'aspect chaleureux et inédit de cette animation. Nos jeux en matériaux noble et ouvragé seront autant d'éléments de décor que d'expressions ludiques pour votre challenge soft.*

*A travers l'esprit du jeu, c'est une dédramatisation de l'esprit d'entreprise où le challenge est constant que permet de recréer de manière ludique et sans à priori la proposition Passeport Ludique.*



### II / LE DEROULEMENT

- Les équipes, devront accumuler un maximum de points\* en se confrontant à des jeux inédits, sympathiques et de grande taille dénommés **jeux à score**, chaque équipe ou participant étant en position égale face à l'originalité des situations ludiques.
- Tous les jeux sont numérotés de manière visible avec leurs noms et leurs règles sur des panneaux pour permettre à chaque équipe de visualiser le jeu et de ne pas se retrouver sur le même jeu
- Chaque équipe est munie, de la feuille de route, avec le nom des jeux et une règle simplifiée
- Chaque équipe a droit à une série d'essais effectuée par divers membre de l'équipe et le meilleur sera retenu.
- Certains jeux sont joués collectivement par toute l'équipe
- Tous les jeux sont notés de la même façon par les arbitres ayant en leur possession une feuille d'équivalence. Ils signent et valident les scores
- Un temps peut être imparti ou pas sur chaque jeu
- Pendant le temps de calcul des scores, les équipes continuent à jouer librement.



### III/ LES OUTILS

#### ➤ Les Equipes

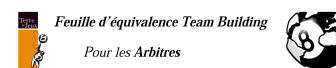
- Ces passeports ludiques sont remis à chaque équipe. Ils peuvent être personnalisés au logo de l'entreprise avec le nom de l'équipe. Il est préférable que les équipes soient constituées avant le Team Building. Ce passeport ludique consigne les différents Jeux à Score et les pratiques de jeu.
- L'intervention Passeport Ludique peut accueillir de 5 à 50 équipes avec 5 à 45 jeux.
- Pour plus de dynamique et d'efficacité il est conseillé de constituer des équipes de 4 à 7 participants.



N°	Les Jeux	La règle	Les essais	Le score	Signature
1	GALLIÈRE TELL	Essayer de faire le maximum de points en touchant des cibles diverses, des pommes assés.	1- 2- 3-		
2	BALTHAZAR	Il faut lancer des boules souples dans la bouche d'un diablotin cornu qui oegit aussi tirer la langue.	1- 2- 3-		
3	BASCULE	Chacun à tour de rôle pose sur le plateau une pièce qui ne doit pas toucher ni chevaucher les autres. Le premier qui pose toutes ses pièces a gagné.	1- 2- 3-		

#### ➤ Les Arbitres

- Professionnels et animateurs ils supervisent les scores avec leur feuille d'équivalence et notent le cas échéant, et pour donner de l'ambiance, l'esprit d'équipe et de groupe.
- La feuille d'équivalence permet d'établir une correspondance entre le nombre de points à allouer et le score réel du jeu.



*Jeux à scores*

N°	Jeux et Règles	Points ou Temps	Equivalences
1	<b>Arbalète</b> 1 arbalète par joueur 10 flèches par joueur Méthode arbalète de l'arbalète	par 10 à 100 points par 10 à 100 points par 10 à 100 points par 10 à 100 points	8 8 8 8
2	<b>Attaque Boules</b>	par 100 à 200 points par 100 à 200 points Total des 3 tentatives réussies	8 8 8
3	<b>Balthazar</b> 10 tentatives à réaliser par joueur Total des 3 tentatives réussies	10 points par 10 à 100 points par 10 à 100 points par 10 à 100 points	8 8 8 8
4	<b>Bascule</b> 10 pièces rouges / 10 pièces rouges Toutes les pièces en même temps	10 tentatives réussies par 10 à 100 points par 10 à 100 points par 10 à 100 points	8 8 8 8
5	<b>Blindage</b>	par 10 à 100 points	8

#### ➤ Les Points

- Les gains obtenus peuvent être des points ou des jetons ou des billets personnalisés...

#### ➤ Les jeux

- Très esthétiques, accessibles, compréhensibles et valorisants, jeux d'habileté, d'adresse, d'équilibre, de construction,...

### IV/ LES OPTIONS

**a)Initiation aux jeux** : On peut mettre en place une période d'initiation aux jeux avant le départ du Passeport Ludique TeamBuilding

**b) Les jeux défis** : Toute une série de jeux défis peuvent compléter la gamme des jeux à score. Chaque équipe pouvant défier n'importe quelle autre équipe par trois fois, les autres équipes ne pouvant se dérober..Les jeux défis sont également notés de la même façon juste par Victoire et Défaite



**c)Remise de prix aux Enchères** Selon la valeur des gains et des lots à obtenir ou selon une vente aux enchères, collective ou individuelle, en connaissant les lots à emporter ou à l'aveugle.

**d) Passeport Ludique Etranger** La proposition « **Passeport Ludique** » peut être mise en place avec des équipes de nationalités différentes ou selon des versions en langues étrangères diverses.