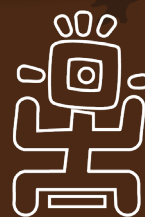


challenge

DU TOTEM

TEAM-BUILDING



Plongez dans l'aventure avec une activité de **dépassement collective** pour une **cohésion maximale**.

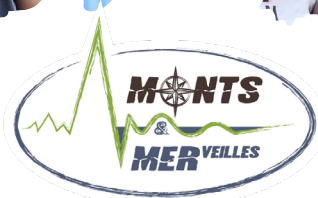


LE DÉFI AVENTURIER PAR EXCELLENCE

PARTOUT DANS LE SUD DE LA FRANCE ET AU-DELÀ
Sur le lieu de votre événement

DEMI JOURNÉE / JOURNÉE
de 2h à 6h d'activité

DE 8 À 300 PARTICIPANTS
et au-delà





L'engagement d'une expérience **CONVIVIALE**, favorisant la **COOPÉRATION**, la **COMMUNICATION**, l'**ENTRAIDE** et l'**ESPRIT D'ÉQUIPE**, à travers des **DÉFIS LUDIQUES** ou **SPORTIFS**.



Un **CADRE CHOISI** avec vous en fonction de vos impératifs : périurbain, arrière pays, montagne, grand site, plages, étangs...



Un challenge **À LA CARTE** que nous finalisons **ENSEMBLE** pour le choix des activités.



CHALLENGE DU TOTEM

ACCUEIL des participants sur le lieu d'accueil.

CONSTITUTION DES ÉQUIPES

Tirage au sort ou fournis par vos soins, distribution des bandanas de couleurs.

PRÉSENTATION du déroulement du challenge.

LES ÉQUIPES s'affronteront directement, se défiant les unes les autres lors de diverses épreuves, cherchant à se surpasser pour atteindre le sommet du classement.

FIN DU CHALLENGE

Classement et remise des prix.



*Fourniture de bandanas de couleurs pour les équipes.
Récompenses pour l'équipe gagnante.*

ACTIVITÉS AU CHOIX



PARCOURS ENCORDÉ

Réaliser un parcours semé d'obstacles le long d'un fil d'Ariane auquel vous serez relié par deux.



PASSE MURAILLE

Chaque équipier doit traverser un mur composé de plusieurs cases, chaque case ne peut être utilisée qu'une seule fois. Entraide et rapidité seront de mise.



TIR À LA SARBACANE

Epreuve de précision en équipe, combinez souffle et concentration.



DÉFI BRANCARDIERS

Les équipes doivent fabriquer un brancard avec le matériel mis à disposition, elles devront ensuite faire un parcours d'obstacles.



DÉFI PIPE LINE

Votre équipe devra se coordonner au mieux afin de déplacer un maximum d'eau sur plusieurs mètres en la faisant passer d'une personne à l'autre à l'aide de goulottes.



LANCÉS DE GRAPPINS

Muni de plusieurs grappins métalliques, les équipiers doivent tenter de récupérer un maximum d'objets disposés sur le sable à plusieurs mètres.

ACTIVITÉS (SUITE)



LES POTEAUX

Défi d'endurance où les participants restent en équilibre sur des poteaux, testant leur force mentale et leur détermination.



DÉFI PUZZLES

Retrouver comment assembler ces différentes constructions pour reconstituer les figures.



PARCOURS D'ÉQUILIBRE

Faites progresser votre équipe en déplaçant les supports sur lesquels vous devez avancer sans poser un pied au sol.



TIR À L'ARC

Tir de précision à différentes distances, l'objectif sera de réaliser le meilleur score avec son équipe.



INSECTES

Met les participants au défi de surmonter leur aversion pour les insectes en les mangeant, testant leur courage et leur volonté.



MEMORY GÉANT

Les équipiers vont retourner des images distantes de plusieurs mètres, à tour de rôle. Un jeu classique de mémoire où les équipes s'affrontent pour découvrir le plus grand nombre possible de paires.

Mais aussi de **NOMBREUX AUTRES DÉFIS** :

Parcours à l'aveugle, parcours d'obstacles, Tangram immergé, lances à eau, catapultes, ...



06 70 63 55 73

contact@monts-merveilles.fr

WWW.MONTS-MERVEILLES.FR