



SMART Team Building



## Activités de Team Building outdoor



# Island challenge

**Orienté solutions** 

Communication inter-équipes

Fixer des objectifs communs



- Accessible à tous
- Fun et dynamique
- Non conflictuel

Le challenge des îles est une activité qui exige des compétences telles que la communication entre équipes, la résolution créative de problèmes et la confiance.

Le partage des connaissances et des résultats entre les équipes est essentiel.

L'équipe est divisée en plusieurs îles autour d'une île principale, "inhabitée", au centre. Sur leur île, chaque groupe trouvera différents matériaux de construction.

### Objectif:

Utiliser le matériel pour construire des ponts et arriver tous ensemble en sécurité sur l'île principale. Comme le matériel dont dispose chaque groupe n'est pas suffisant pour atteindre l'île principale à eux seuls, ils doivent collaborer entre les différentes îles.

#### Les règles :

- La communication entre les îles se fait uniquement par le biais de leaders ou de médiateurs dédiés. Les cris ne sont pas autorisés.
- Il y aura des moments de silence complet mis en place
- En dehors des îles, chaque personne doit rester à un minimum de 50 cm du sol (hauteur des genoux).
- Imaginez un marécage avec des crocodiles
- La sécurité étant une préoccupation majeure, chaque construction doit être vérifiée avant d'y monter.
- Interdiction de sauter!
- Il est interdit de lancer ou de faire rouler le matériel entre les îles.
- Le matériel peut être échangé seulement lorsque les îles sont connectées (par un pont).
- Si vous ne respectez pas les règles, vous perdrez du matériel.









1 à 2 heures



8 - 60 participants



## **Spiderweb**

**Brise-glace** 

Répartition des rôles en équipe

Performance d'équipe



- Accessible à tous
- Fun et dynamique
- Non conflictuel

La **toile d'araignée** est une activité, où les compétences comme la répartition des tâches, la stratégie, la résolution créative de problèmes et la confiance sont essentielles.

Les membres de l'équipe apprennent à élaborer des stratégies en s'appuyant sur les forces de chacun et en plaçant la bonne personne à la bonne tâche. Il y aura deux tours, chacun suivi d'un débriefing pour aider à comprendre ce qui s'est passé et discuter de la façon d'améliorer la performance de la tâche.

### Objectif:

L'équipe commence d'un côté de la toile d'araignée et doit terminer de l'autre côté en passant par les trous de la "toile".

### Les règles suivantes s'appliquent :

- Personne ne touche la toile et un trou ne peut être utilisé qu'une seule fois.
- Lorsque l'on touche la toile, l'honnêteté compte ==> La personne doit retourner en arrière et réessayer.
- Si l'équipe n'est pas organisée ou triche et qu'une " touche " est repérée par l'animateur ==> Toute l'équipe doit recommencer.
- Le groupe a le droit à un "joker" : cette personne n'est pas obligée de passer par la toile, mais on lui confie une tâche spécifique pour aider son équipe.

Round 1: Trois minutes de préparation avant l'exécution de 15 minutes (succès après '10 en général)

Round 2 : Cinq minutes de préparation avant l'exécution en moins de 10 minutes (meilleur score mondial : 3 minutes avec une équipe de 9)









45 minutes



8 - 60 participants



## The Maze

## **Communication transversale**

## Ressources et inventaire

## **Objectif commun**



- Accessible à tous
- Fun et dynamique
- Non conflictuel

The Maze est conçu pour que les équipes travaillent ensemble afin d'atteindre un objectif commun.

L'équipe est divisée en petites sections d'environ 3 participants, chacun ayant une ENTRÉE différente autour d'un champ imaginaire.

À chaque ENTRÉE, les équipes trouveront du matériel qu'ils devront utiliser pour atteindre leur "objectif de section" ainsi que l'objectif "commun".

Chaque section a une catégorie différente pour l'activité. (Lettres, chiffres...)

### Objectif:

Chaque section doit collecter les cônes appartenant à sa catégorie sans toucher le sol. Toute l'équipe doit traverser le terrain et se retrouver à la SORTIE.

### Les règles suivantes s'appliquent :

- 4 5 bancs autour du terrain ; 1 SORTIE et 3 4 ENTREES.
- Les participants peuvent se déplacer sur le terrain en utilisant les matériaux à leur disposition pour créer des 'îles'.
- L'utilisation du matériel est limitée (donc le nombre d'îles).
- Il est interdit de toucher le sol.
- Chaque section doit rassembler les cônes de sa catégorie dans le bon ordre et à la main, avant de se rendre à la sortie.
- Les participants ne peuvent toucher que les cônes appartenant à leur catégorie.
- Les sections peuvent travailler ensemble en utilisant les îles de l'autre.









## 60 minutes



8 - 40 participants



## **Entrelacé**

## Stratégie et communication

## **Concentration**

# Travail d'équipe vers un objectif commun



- Accessible à tous
- Fun et dynamique
- Non conflictuel

## Entrelacé. Votre équipe résiste au stress?

Cette activité nécessite une mobilisation des sens visuel, kinesthésique et acoustique en même temps.

Chaque membre de l'équipe tient le coin d'un des triangles emmêlés.

Chaque triangle, en tant qu'individu, a un anneau autour de sa ficelle élastique. Selon la taille du groupe, il y aura entre 3 et 4 triangles emmêlés.

Il y aura 2 tours, chacun suivi d'un débriefing pour aider à comprendre ce qui s'est passé et améliorer leur performance.

#### Objectif:

Dans le temps imparti, l'équipe doit effectuer le plus grand nombre de tours possible.

## Les règles suivantes s'appliquent :

- Un tour est terminé lorsque chaque triangle a passé son anneau par chaque coin et est revenu au départ.
- Les cordes élastiques des triangles ne doivent pas se toucher.
- Les participants ne peuvent toucher que le coin de leur triangle.
- Lorsque les ficelles se touchent, l'honnêteté compte ==> l'équipe doit seulement refaire le triangle sur lequel elle travaillait
- Si l'équipe n'est pas organisée ou triche ==> l'équipe doit recommencer le tour avec le premier triangle.

Round 1 : Cinq minutes de stratégie, 15 minutes d'exécution.

Round 2: Dix minutes de stratégie, 15 minutes d'exécution.









45 – 60 minutes



8 - 60 participants



## **Matrix**

## Stratégie

Management de projet

Partage des ressources



- Accessible à tous
- Fun et dynamique
- Non conflictuel

**Matrix** est conçu pour vous aider à comprendre les forces et les faiblesses des différents types de structures organisationnelles. Cette activité travaille également sur le partage d'information et la qualité des échanges.

Vous travaillez dans un réseau organisationnel dans lequel vous avez des cordons vous connectant à d'autres personnes. Ces cordons représentent soit des lignes de communication soit des lignes d'alimentation.

L'objectif global de l'exercice est de permettre à chaque personne du réseau de réaliser son objectif personnel, garantissant ainsi que l'ensemble de l'objectif de l'organisation est atteint. L'échec d'une personne à compléter équivaut à l'échec de toute l'organisation.

Pour compléter votre cible, vous devez collecter les liens de couleur indiqués dans votre carte cible et les accrocher, dans le bon ordre, à partir du trou dans la carte. Lorsque le lien final est ajouté à votre carte cible, votre tâche est terminée et vous serez immédiatement retiré du système.

Le déplacement des liens autour du système doit se faire selon des règles strictes.

- Vous ne pouvez récupérer que le maillon inférieur libre de la chaîne de votre ceinture. On parle alors de « maillon de travail ».
- Les liens ne peuvent être transférés entre les personnes qu'en les envoyant le long du cordon ils ne peuvent pas être transmis main à main.
- Vous ne pouvez jamais avoir plus de 4 liens en votre possession à tout moment.
- Une fois qu'un lien a été attaché à votre carte, il doit rester là. Vous ne pouvez pas retirer un lien qui a été attaché à une carte. Voyez cela comme une ressource qui a été utilisée.
- Si vous avez une carte cible avec trois liens, vous pouvez toujours avoir un lien sur votre ceinture lorsque vous complétez votre carte. Si oui, vous ne pouvez pas prendre d'autres liens et devez transmettre ce lien restant dès que possible, comme votre dernier mouvement avant de sortir du réseau.









90 minutes



12 - 50 participants



## Team in balance

**Confiance et Maîtrise de soi** 

**Communication** 

Travail d'équipe et stratégie



- Accessible à tous
- Fun et dynamique
- Non conflictuel

**Team in balance** permet de renforcer la maîtrise de soi et la confiance aux autres.

Plusieurs planches, reposant sur des poutres rondes, sont placées les unes à côté des autres en ligne. Par paires, les participants se placent sur une planche qui doit être maintenue en équilibre.

Pendant les 5 premières minutes, les duos réfléchiront individuellement, testeront et échangeront leurs places une fois que leur planche sera en équilibre.

Ensuite, toute l'équipe élabore une stratégie et un plan pour atteindre l'objectif principal.

### Objectif:

Les binômes doivent échanger leurs places avec les membres de leur équipe "miroir" sans que la planche touche le sol. (le duo 1 change de place avec le duo 6, le duo 2 change avec le duo 5, et ainsi de suite)

### Les règles suivantes s'appliquent :

- Les planches ne sont pas autorisées à toucher le sol.
- Les participants ne sont pas autorisés à toucher le sol.
- Si l'une des situations ci-dessus se produit, l'équipe doit recommencer depuis sa place initiale
- Pour des objectifs d'équipe spécifiques, d'autres règles peuvent être mises en place.









45 – 60 minutes



8 - 50 participants



# Team Challenge

Travail d'équipe et efficacité

Conduite des objectifs et défis

**Gestion du stress** 



- Accessible à tous
- Fun et dynamique
- Non conflictuel

Le **Team Challenge** est une activité comportant différents défis. Le groupe sera divisé en équipes de 6-8 personnes, chacune divisée en deux sous-groupes et répartie sur les 2 extrémités du terrain (points de départ A et B). Chaque équipe débutera d'un côté du terrain pour aller à l'autre bout du terrain où leurs équipiers prendront le relais pour faire le retour.

#### Objectif:

Plusieurs équipes se défieront pour obtenir la meilleure efficacité, communication et travail d'équipe. Facultatif : les sous-équipes qui attendent les relais peuvent créer une œuvre d'art sur un thème spécifique.

#### Les règles :

Les règles sont expliquées avant chaque défi. Le non-respect des règles entraîne la perte de points. Lorsque les participants sont prêts, ils commencent leur premier défi. Certains obstacles sont franchis à 6 personnes, d'autres à 2 x 3 personnes.

#### Les défis :

- Ski d'équipe
- Traversée les yeux bandés
- Les ponts mobiles
- Le brancard
- L'équipe attachée
- La catapulte

(ensemble sur des skis géants, les participants traverseront le terrain)
(avec 2 cerceaux pour créer des îles, les participants traverseront le terrain)
(avec 2 poutres et caisses, les participants créent des passerelles pour traverser)
(créer un brancard et transporter 1 personne sur un parcours)
(l'équipe est attachée aux chevilles en traversant un parcours)
(l'équipe crée une catapulte à taille humaine et teste son efficacité)









2 heures



8 - 60 participants



# Maxi Team challenge

Travail d'équipe et efficacité

Conduite des objectifs et défis

**Gestion du stress** 



- Accessible à tous
- Fun et dynamique
- Non conflictuel

Le **Maxi Challenge d'équipe** est plus difficile et plus compétitif que le "Challenge d'équipe". Les participants sont répartis par équipe de 12 personnes, chacune séparée en deux sous-groupes et répartie sur les 2 extrémités du terrain (départ A et B).

### Objectif:

Les sous-équipes s'affronteront à travers des défis pour avancer et retrouver leurs équipiers au centre. Ici, les deux équipes trouveront un espace vide qu'il faudra traverser en créant un pont à partir des deux bords. Les équipes A et B traversent le pont pour rentrer dans le champ de l'autre équipe et ensuite se déplacent vers l'autre extrémité, en surmontant les derniers défis.

#### Les règles :

Toutes les règles sont expliquées au début de l'activité. Si vous ne respectez pas les règles, vous perdrez des points. Nous terminons tous ensemble avec le défi de la catapulte.

#### Les défis :

- Ski d'équipe
- Les ponts mobiles
- Le brancard
- Le connecteur de pont
- L'équipe attachée
- Traversée les yeux bandés
- Course en big bag

(ensemble sur des skis géants, les participants traverseront le terrain)
(avec 2 poutres et caisses, les participants créent des passerelles pour traverser)
(créez un brancard et transportez 1 personne sur un parcours)
(construisez un pont reliant les deux équipes)
(l'équipe est attachée avec ses angles en traversant un parcours)
(avec 2 cerceaux pour créer des îles, les participants traverseront le terrain)
(tous ensemble, vous avancez dans un big bag)









2.5 à 3 heures



8 - 80 participants



## Multi activités

Travail d'équipe et communication

**Axé solution** 

Pensée créative et adaptabilité



- Accessible à tous
- Fun et dynamique
- Non conflictuel

Le multi-activités vous donnera une expérience très diversifiée de différents types d'activités. Selon votre horaire, le lieu et vos objectifs, nous cocréons un événement qui vous convient le mieux !

Nous pouvons intégrer un système compétitif ou même un « escape game » extérieur où chaque activité vous aidera à surmonter la suivante.

### Voici quelques exemples d'activités :

- Triangle équilatéral : Les yeux bandés, l'équipe doit tenir une corde et créer un triangle équilatéral.
- Mission impossible : En utilisant différents matériaux, l'équipe doit collecter des boussoles enfermées sur une île.
- **Toile d'araignée :** Une toile, créée avec des chaînes, est attachée entre les arbres. En commençant d'un côté, l'équipe doit terminer de l'autre côté en utilisant seulement un trou par personne et sans toucher la toile.
- Nazca Lines : L'équipe est divisée avec les boussoles collectées et une radio portable. Ils doivent se guider mutuellement à l'aide des boussoles pour dessiner un mot géant ou une forme à l'aide de ficelles et de chevilles.
- Le labyrinthe : À l'aide de poutres et de caisses, l'équipe doit recueillir différentes poutres dispersées sur le terrain. Attention, les caisses ne peuvent être placées qu'un nombre limité de fois !
- Parcours de slackline : Toute l'équipe doit parcourir un parcours de slackline sans tomber ni marcher. Toucher le sol signifie recommencer!
- Construire une catapulte : Construire une catapulte avec le matériel recueilli avant et tirer les projectiles autant que possible
- Nœud humain : L'équipe commence à s'emmêler les mains et doit trouver une solution pour dénouer le nœud créé
- Œuf de parapente : Construire un parapente avec les matériaux donnés et faire voler un œuf autant que possible sans le casser.
- Poutre d'équilibre : L'équipe se tient sur une poutre et doit changer leur séquence sans toucher le sol
- Parcours d'obstacles : Plusieurs obstacles à surmonter en tant qu'individus et en équipe









2.5 à 3 heures



8 - 80 participants







Fort de nos 15 ans d'expérience, notre base d'activités intelligentes pour le développement du management des équipes se révèle diverse, unique et modulable.

Nos activités s'adressent à des groupes de 6 à 80 personnes, toutes formées et constituées en fonction du besoin client. Nos activités peuvent se dérouler à l'extérieur, en intérieur ou en ligne.

Nous ne sommes pas que des professionnels de sport outdoor : nous sommes avant tout des facilitateurs professionnels, des coachs certifiés au coaching d'équipe, à la PNL, à l'intelligence collective, aux méthodes DiSC et Belbin® team roles et bien plus encore.



## Nos forces

- Des activités de teambuilding qui ont du sens
- Des Debriefs et Feedback constructifs
- Des activités complètement adaptées au besoin du client
- Des activités mobiles, en extérieur, intra ou virtuelles
- Une équipe de facilitateurs / coachs certifiés multilingues
- Développeur de l'Outdoor Mindset expérientiel



## Nos partenariats

- Géographiques : divers lieux, pour différents budgets en Rhône-Alpes
- *Gustatifs* : différents traiteurs innovants
- Activités :

Performant : Équipes de haute performance - 300 % ROI

Happy at Work : CHO training et ateliers de bien-être au travail

Walker Institute: Gestion des conflits et médiation

## Fun and Victory

« pour des équipes épanouies, fidèles et performantes »

Team Development • Team Building
jtholen@funandvictory.com • +33 (0)6 51 59 45 29 • www.funandvictory.com



## **JEROEN THOLEN**

+41 22 534 96 82

+33 6 51 59 45 29

jtholen@funandvictory.com





www.funandvictory.com