

# Fun and Victory

Happy Loyal Productive **TEAMS**

*leadership*

**résolution de problème**

**performance  
d'équipe**

gestion du stress

communication transversale

***améliorer l'esprit d'équipe***

**répartition des tâches**

***SMART Team Building***



# Activités de Team Building indoor

**Toile  
d'araignée**

**Entrelacé**

**Team in  
balance**

**Matrix**

**Maze**

**Atelier de  
création**

# Toile d'araignée

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



*Nous adaptons nos activités en fonction des objectifs, du lieu, et de la taille du groupe*

# 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



*Nous adaptons nos  
activités en fonction  
des objectifs, du  
lieu, et de la taille  
du groupe*

# 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



*Nous adaptons nos activités en fonction des objectifs, du lieu, et de la taille du groupe*

# Matrix

**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.



## Stratégie

## Management de projet

## Partage des ressources



- Accessible à tous
- Fun et dynamique
- Non conflictuel



90 minutes



12 - 50 participants



*Nous adaptons nos activités en fonction des objectifs, du lieu, et de la taille du groupe*

# The Maze

(version intérieur)

## Communication transversale

## Ressources et inventaire

## Objectif commun



- Accessible à tous
- Fun et dynamique
- Non conflictuel

Le **labyrinthe** 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 - 30 participants



*Nous adaptons nos activités en fonction des objectifs, du lieu, et de la taille du groupe*



90 minutes



8 - 80  
participants



*Nous adaptons nos activités en fonction des objectifs, du lieu, et de la taille du groupe*

**L'atelier de création** est un atelier qui permet aux équipes de travailler sur l'atteinte d'objectifs communs. Il permet également de mettre en avant son esprit créatif au service de l'entreprise. Le but étant de représenter au mieux les services et valeurs de l'entreprise comme les salariés les pensent. Cela peut permettre aux managers de mesurer la compréhension des salariés quant à l'activité de l'entreprise.

Deux suggestions :

- Atelier libre sur les valeurs et l'histoire de l'entreprise
- Coconstruire un modèle 3D qui représente l'histoire et la vision de l'entreprise

La création peut être adaptée aux besoins et idées de l'entreprise.

Pour conclure cet atelier, les équipes présenteront tour à tour leur création en expliquant ce qu'elles ont souhaité représenter et pourquoi.

**Objectif :**

Mener intégralement un projet d'équipe

Illustrer les valeurs de l'entreprise à travers un travail d'équipe.

Retracer l'histoire de l'entreprise pour engager les salariés.

**Les règles suivantes s'appliquent :**

- Utiliser uniquement le matériel fourni
- Faire preuve d'originalité
- Respecter le temps donné
- Ne pas copier les idées des autres groupes



# Atelier de création

Prise de décisions

Engagement

Objectif commun



- Accessible à tous
- Fun et dynamique
- Non conflictuel



## Pourquoi Fun and Victory ?

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](http://www.funandvictory.com)



**JEROEN THOLEN**

**+41 22 534 96 82**

**+33 6 51 59 45 29**

[jtholen@funandvictory.com](mailto:jtholen@funandvictory.com)



**Fun and Victory**  
Happy Loyal Productive **TEAMS**

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