



CATALOGUE  
DES  
ANIMATIONS  
TEAM-BUILDING

# NOS DIFFÉRENTES AVENTURES

NOUS VOUS PROPOSONS DE VOUS GUIDER DANS NOTRE UNIVERS  
FANTASTIQUE ET VOUS FAIRE VIVRE UNE VÉRITABLE EXPÉRIENCE IMMERSIVE À  
TRAVERS NOS DIFFÉRENTES ANIMATIONS.

ENSEMBLE, DONNONS UNE TOUCHE DE MAGIE À VOTRE ÉVÈNEMENT !

NOUS SOMMES LÀ POUR VOUS ACCOMPAGNER DANS LA CRÉATION DE VOTRE ÉVÈNEMENT DE  
A À Z.

NE RÊVEZ PLUS DE  
MAGIE  
VIVEZ LA !



# LA NUIT DU FANTASTIQUE

TRANSPORTEZ VOS COLLABORATEURS DANS UNE SOIRÉE IMMERSIVE UNIQUE OÙ L'ESPRIT D'ÉQUIPE EST MIS À L'ÉPREUVE !

À TRAVERS DES MINI-JEUX, DES ENQUÊTES ET DES ANIMATIONS CAPTIVANTES, CINQ CLANS S'AFFRONTENT POUR DEVENIR LE PLUS PUISSANT.



3H00



20 À 100



EN  
INTERIEUR



EN  
EXTERIEUR



FRANÇAIS  
& ANGLAIS



# ALCHIMIXOLOGIE

GUIDÉS PAR NOTRE MAÎTRE DES POTIONS ET SES DISCIPLES, LANCEZ-VOUS DANS LA PRÉPARATION D'ÉLIXIRS UNIQUES.

AVANT DE CONCOCTER LA POTION QUI INCARNERA VOTRE ESSENCE, EXPLOREZ LES SECRETS DES POTIONS SOUS DES CONSEILS AVISÉS.

UNE AVENTURE EN ENTREPRISE OÙ LA CRÉATIVITÉ ET LA COLLABORATION FUSIONNENT POUR CRÉER DES LIENS PLUS FORTS QUE JAMAIS.



1H30



20 À 100



EN  
INTÉRIEUR



EN  
EXTÉRIEUR



FRANÇAIS  
& ANGLAIS

# LA LÉGENDE DU SECRET DES SAGES

CHAQUE ANNÉE, LE MINISTÈRE ORGANISE DES TESTS D'APTITUDE DANS CERTAINS ENDROITS EN FRANCE. NOUS INVITONS À CES TESTS DES PERSONNES CHEZ QUI NOUS PENSONS AVOIR DÉCELÉ DES POUVOIRS MAGIQUES.

LE MINISTÈRE VEUT VOUS METTRE À L'ÉPREUVE POUR SAVOIR SI VOUS AVEZ L'ÉTOFFE DE DEVENIR DES GRANDS SORCIERS OU NON.

NOUS ALLONS AINSI VÉRIFIER ENSEMBLE VOS COMPÉTENCES MAGIQUES À TRAVERS DIFFÉRENTES ÉPREUVES.



1H30



20 À 100



EN  
INTÉRIEUR



EN  
EXTÉRIEUR



FRANÇAIS  
& ANGLAIS

# LE MAGE MALÉFIQUE

PLONGEZ VOS ÉQUIPES DANS L'AVENTURE CAPTIVANTE DU MAGE MALÉFIQUE, UN JEU GRANDEUR NATURE "PRÊT À JOUER" CONÇU POUR TRANSFORMER L'ORDINAIRE EN EXTRAORDINAIRE.

EXPLOREZ UN UNIVERS FANTASTIQUE OÙ L'IMMERSION ET L'EXCITATION SE RENCONTRENT, OFFRANT À VOS COLLABORATEURS DES DÉFIS STIMULANTS.

BIENVENUE DANS LE MONDE PALPITANT DU MAGE MALÉFIQUE, OÙ LE RENFORCEMENT D'ÉQUIPE DEVIENT UNE AVENTURE INOUBLIABLE !



DE 30' À 1H30



20 À 100



EN  
INTERIEUR



EN  
EXTERIEUR



FRANÇAIS

# MURDER PARTY: LA PIERRE PHILOSOPHALE

BIENVENUE À LA VENTE AUX ENCHÈRES EXCEPTIONNELLE DE L'ANNÉE, METTANT EN JEU DES ARTEFACTS MAGIQUES TELS QUE LA PIERRE PHILOSOPHALE ET LE PARCHEMIN D'IMMORTALITÉ. CEPENDANT, UN MYSTÈRE S'ABAT SUR L'ÉVÉNEMENT : LA PIERRE, LE PARCHEMIN ET LEUR PROPRIÉTAIRE ONT MYSTÉRIEUSEMENT DISPARU. PLONGEZ DANS UNE ENQUÊTE ENSORCELANTE POUR PERCER LE SECRET DE CETTE DISPARITION MAGIQUE ET DÉCOUVREZ LES VÉRITÉS CACHÉES DERRIÈRE CES ARTEFACTS LÉGENDAIRES.



DE 30' À 1H30



20 À 100



EN  
INTERIEUR



EN  
EXTERIEUR



FRANÇAIS

# ÉLIXIR QUIZZ

LES SORCIERS AUSSI ONT LEUR QUIZ. A TRAVERS DIFFÉRENTES MANCHES (RAPIDITÉ, CHOIX MULTIPLES, DUELS,...) PLUSIEURS ÉQUIPES S'AFFRONTENT ET TENTENT D'ATTEINDRE LA FINALE POUR QU'UN DE LEUR MEMBRE PUISSE PRÉTENDRE AU TITRE DE CHAMPION.

(PERSONNALISATION DES QUESTIONS POSSIBLE)



DE 30' À 1H30



10 À 24



EN  
INTÉRIEUR



FRANÇAIS

# LES HÉRITIERS DE SALEM

DANS LE PETIT VILLAGE D'ALVERTON, LES HABITANTS DISPARAISSENT LES UNS APRÈS LES AUTRES DEPUIS QUELQUES SEMAINES. LE PLUS ÉTRANGE DANS TOUT ÇA, C'EST QUE DANS UN VILLAGE DE SORCIERS, POURTANT DES CHOSES ÉTRANGES, LES HABITANTS DEVRAIENT Y ÊTRE HABITUÉS.

UN COUVRE FEU A ÉTÉ DÉCLARÉ AFIN DE PROTÉGER LA POPULATION. DANS CETTE ANIMATION INSPIRÉE DU JEU "LOUP GAROU DE THIERCELIEU", VOUS INCARNEZ DES SORCIERS OU DES MAGES NOIRS ET TENTEZ DE SURVIVRE LE PLUS LONGTEMPS POSSIBLE.



DE 30' À 1H00



10 À 100



EN  
INTERIEUR



EN  
EXTERIEUR



FRANÇAIS



# DÉFI DE L'ARCHIMAGE

DANS LE ROYAUME MAGIQUE D'ARCANIS, L'ARCHIMAGE MAÎTRE ELARION RASSEMBLE DES APPRENTIS SORCIERS ET AVENTURIERS POUR CONTRER UNE MENACE ANCIENNE. LES PARTICIPANTS, CHOISIS POUR LEUR POTENTIEL CACHÉ, DOIVENT TRAVERSER DES ÉPREUVES POUR COLLECTER DES PIERRES ENCHANTÉES REPRÉSENTANT DIFFÉRENTS ASPECTS DU MONDE MAGIQUE.

LEUR MISSION ULTIME : RÉTABLIR L'ÉQUILIBRE EN COMPLÉTANT L'ARTEFACT ANCESTRAL, LE SCEPTRE D'HARMONIE, ET REPOUSSER LES FORCES MALÉFIQUES QUI MENACENT LE ROYAUME.



2H00



10 À 100



EN  
INTERIEUR



EN  
EXTERIEUR



FRANÇAIS



# L'USINE DES ARTEFACTES

DEVENEZ L'ARTISAN DE VOTRE DESTIN EN CONFECTIONNANT VOTRE PROPRE GRIMOIRE, SCULPTEZ VOTRE BAGUETTE MAGIQUE ET CONCOCTEZ UNE POTION UNIQUE. LAISSEZ LA CRÉATIVITÉ GUIDER VOS MAINS ET REPARTEZ AVEC DES ARTEFACTES PERSONNELS CHARGÉS DE MYSTÈRE ET DE MAGIE.

TRANSFORMEZ-VOUS EN VÉRITABLE SORCIER LE TEMPS D'UN INSTANT INOUBLIABLE !



DE 30' À 1H00



10 À 100



EN  
INTERIEUR



EN  
EXTERIEUR



FRANÇAIS



# LES ANIMAUX EXTRAORDINAIRES

PARTICIPEZ À NOTRE JEU DE PISTE, LES ANIMAUX EXTRAORDINAIRES, ET  
DEVENEZ DÉTECTIVE POUR DÉCOUVRIR UN ANIMAL EN VOIE DE  
DISPARITION.

CHAQUE PARTICIPATION SOUTIENT LA CAUSE : UNE PART DE LA SOMME  
EST DÉDIÉE AU PARRAINAGE D'UN ANIMAL DU ZOO DE THOIRY.  
AVENTUREZ-VOUS, RÉSOLVEZ LE MYSTÈRE, ET CONTRIBUEZ À LA  
PRÉSERVATION DE LA VIE SAUVAGE !



1H00



10 À 100



EN  
INTERIEUR



EN  
EXTERIEUR



FRANÇAIS



# QUIDDITCH

LE QUIDDITCH EST UN SPORT MIXTE DE BALLE, ISSU DE L'UNIVERS IMAGINAIRE DÉVELOPPÉ PAR J.K. ROWLING DANS LA SAGA HARRY POTTER. CHAQUE ÉQUIPE COMPOSÉE DE 7 JOUEURS TENTE DE MARQUER LE PLUS DE POINTS POSSIBLE SANS TOMBER DE SON BALAI.

VOUS AVEZ TOUJOURS RÊVÉ DE VOUS INITIER À CE SPORT ?

ÉCHAUFFEMENT, ATELIERS ET MATCHS SONT AU PROGRAMME.



1H30



10 À 50



EN  
EXTERIEUR



FRANÇAIS



# ESCAPE GAME - WIZARDING GAME

LE BAVARD IZMIR FANGEPIQUE VOUS LANCE UN DÉFI : RÉSOUDRE LES ÉNIGMES QU'IL VOUS A CONCOCTÉ AFIN DE RÉCUPÉRER SA BAGUETTE MAGIQUE.

HÉRITAGE PRESTIGIEUX QU'IL A LAISSÉ À L'ACADÉMIE FRANÇAISE DE LA MAGIE.



DE 1H30' À 2H00



DE 15 À 300



EN  
INTERIEUR



EN  
EXTERIEUR



FRANÇAIS

CONTACTEZ NOS MAGICIENS  
DE L'ÉVÉNEMENTIEL

WIZARDING.NIGHT@GMAIL.COM  
06.76.63.84.70

NE RÊVEZ PLUS DE  
MAGIE  
VIVEZ LA !