

WIDETRIP

Créateur d'aventures et d'émotions



À PROPOS

Nous sommes une agence de **création d'expériences scénarisées**. Nos expériences favorisent la mise en lumière d'une culture et d'un patrimoine en reconnectant l'humain à la nature..

Nos expériences sont **créées sur-mesure et s'emploient à plonger les participants dans une ambiance immersive**, ainsi qu'à les rendre acteurs de leur expérience pour susciter des émotions fortes et donc des souvenirs mémorables.

Reconnus par l'Etat français comme Entreprise d'Economie Sociale et Solidaire, nous avons obtenu l'agrément ESUS et sommes labellisés ATES (association pour un tourisme équitable et solidaire).



TOURISME ÉQUITABLE ET SOLIDAIRE

Conscient de l'impact négatif que peut avoir le tourisme sur son environnement, Widetrip est engagée dans une démarche de transformation écologique et sociale, guidée par des valeurs d'authenticité, d'équité et de partage. Le **tourisme équitable et solidaire résulte d'une véritable harmonie entre les personnes, les cultures et l'environnement.**

WIDETRIP :

- a créé pour + de 1000 personnes des expériences uniques et authentiques qui respectent l'environnement
- est membre d'Acteurs du Tourisme Durable et de l'Association pour le Tourisme Équitable et Solidaire
- reverse une partie de son chiffre d'affaires à une association défendant l'agriculture du vivant

Pour en savoir plus sur nos engagements, nous vous invitons à consulter notre [charte éthique](#).

NOS SERVICES ET EXPERTISES



Séminaire, Team-buildings



Learning expedition

WIDETRIP FACE À LA SITUATION SANITAIRE

EN SAVOIR PLUS 

Il est de notre devoir de prendre les dispositions nécessaires pour que demain, vous puissiez vous réunir avec vos collègues en toute sécurité. Quotidiennement, nous nous **ré-inventons** vous **proposer des vraies solutions de cohésion, cohérentes avec les contraintes conjoncturelles et nos valeurs.**

La cohésion d'équipe est de plus en plus au cœur des préoccupations des managers, et le **manque de contacts sociaux entre collègues** a été soulevé comme l'un des principaux inconvénients de la crise sanitaire pour les entreprises (Bloom at Work, 2020). **Faciliter le dialogue** entre les différents pôles, **lutter contre l'isolement** et **renforcer le sentiment d'appartenance** vont faire partie des enjeux managériaux primordiaux.

Le simple Café-Zoom n'est plus suffisant et la dynamique des réunions à distance s'essouffle : vos équipes ont besoin de **rire**, de **partager des moments riches**, d'**échanger librement**, en oubliant presque qu'elles sont derrière leur écran. Pourtant, nombre de vos événements d'équipe de cette année ont été annulés pour des raisons sanitaires évidentes. Pas de séminaire cette année ? **Qu'à que cela tienne, organisez une journée de retrouvailles !**

Avec beaucoup de créativité et en s'appuyant sur notre savoir-faire de créateurs de jeu, nous avons développé une gamme d'expériences team-building à réaliser depuis chez vous, **(en moyenne, économisez jusqu'à 45% par rapport à une expérience physique)**

1 UN EXPERT À VOTRE ÉCOUTE

Contactez un expert Widetrip, pour réfléchir avec lui à la formule la plus adaptée à votre demande. Choisissez la date, l'heure et le format de votre expérience.

2 UNE EXPÉRIENCE CLÉ EN MAIN

Nous nous chargeons de **transmettre les informations nécessaires au bon déroulé de votre événement auprès de vos participants** (mailing, kits livrés aux domiciles des participants ou au bureau...)

3 UN TEAM-BUILDING EN SÉCURITÉ

Profitez d'un moment convivial depuis chez vous, avant de pouvoir vous retrouver ! Pour le respect des normes sanitaires, nous avons adapté nos expériences. Le **seul outil indispensable : son ordinateur !**



**Rallyes itinérants -
chasses aux trésors**



**Culture et
traditions**



Jeux de rôles



**Ateliers créatifs
et Do It Yourself**



**Challenges
multi-activités**



**Développement
Durable**



ADAPTATIONS DIGITALES

Pour nombreuses de nos expériences physiques, retrouvez son adaptation en digital pour les équipes dispersées en France et pour les adeptes du télétravail - nous contacter

MURDER PARTY

ET JEUX DE RÔLES

QU'EST-CE QU'UNE MURDER PARTY ?

Vivez, le temps de quelques heures et avec un maximum de réalisme, une **aventure policière avec sa part d'énigme, de frisson et d'action**. Dans un scénario concocté par nos équipes, vos collaborateurs incarnent chacun **un personnage, sans connaître la totalité de l'intrigue qu'ils vont vivre** : chaque joueur connaît uniquement ce qui concerne directement son personnage, la raison de sa présence dans l'histoire et son niveau d'implication.

DÉROULEMENT

En respectant leur fiche personnage, les participants peuvent **faire ce que bon leur semble** : interroger les autres joueurs, fouiller les pièces à la recherche d'indices, créer des alliances entre eux, manipuler les joueurs dont ils se méfient... Tout en restant dans leur rôle !

Ce jeu repose entièrement sur **l'improvisation théâtrale des joueurs**, qui sont libres de dire ce qu'ils souhaitent pour arriver à leurs fins : résoudre l'enquête, protéger un complice, récupérer des documents compromettants... **Le tout en un temps limité !**

LA CASINO CLANDESTIN

À PARTIR DE 75€ HT / PERSONNE

Comprenant :

- Les animateurs Widetrip
- Le matériel (fiches personnages) et des accessoires (pistolet, menotte, indices)
- Le croupier professionnel



1. PRÉSENTATION

Pariez, enquêtez, jouez !

Vous êtes invités ce soir à une soirée casino. Sur place, trois belles tables sont installées, avec chacune son croupier. Vous commencez à jouer en équipe, lorsque soudainement, les lumières s'éteignent et une voix off vous raconte **un scénario digne d'Agatha Christie**. Vous êtes en réalité à l'inauguration d'un nouveau casino et **un agent de la DGSI vient d'être retrouvé mort dans les toilettes**. Plongez dans **une histoire aux multiples intrigues à résoudre**, et cherchez les indices autour de vous...

EN OPTION

- **Sur devis**
 - Un verre de fin
 - Une vente aux enchères fictive
 - 2 tables de casino

2. DÉROULEMENT PHYSIQUE DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Stratégie, jeux d'acteurs, immersion

10 minutes de préparation, lecture des documents, indices et informations.

2. Echanges, enquêtes

Les différents protagonistes de l'enquête se questionnent et chacun tente de récupérer un maximum d'indices pour essayer de trouver le coupable ou se blanchir.

3. Discussions, alliances, complots

Au fil des minutes, des alliances se créent. Les équipes s'entraident et complotent ensemble afin de maximiser toutes leurs chances de gagner.

4. Révélations

À la fin de l'hommage, chaque équipe divulgue ce qu'elle pense être la vérité sur l'assassinat de l'agent de la DGSI. Le coupable sera-t-il démasqué ?

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 2h



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en extérieur idéalement (parc, jardins, stade)

Personnalisation de l'activité possible : nombre d'intervenants spécialisés, durée et nombre de défis, cadeau participants, etc.



Capacité : de 5 à 200 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Divertissement



Créer du lien social

BACK IN THE 20'S

À PARTIR DE 50€ HT/ PERSONNE

Comprenant :

- Les Maîtres du Jeu Widetrip
- Le matériel (fiches personnages, scénario, indices)



1. PRÉSENTATION

Au cœur d'une maison close en 1920

Une maison close vous accueille dans le secret de ses velours la haute-société parisienne, venue s'acoquiner entre ses murs où le champagne ne manque jamais.

Mais ce soir, un drame a bouleversé la vie des jeunes poules. Quand Jean, un riche industriel vient rendre visite à Pauline, l'une de ses favorites, **il la retrouve morte dans sa chambre...**

On ferme aussitôt les portes du lieu et la police arrive : le coupable est forcément parmi vous, que s'est-il passé ?

EN OPTION

- **Sur devis**
 - Privatisation d'une ancienne maison close (exclusivité Widetrip)
 - Une coupe de champagne
 - Des animateurs costumés
 - Animateurs costumés et cocktail 10 pièces

2. DÉROULEMENT PHYSIQUE DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Stratégie, jeux d'acteurs, immersion

10 minutes de préparation, lecture des documents, indices et informations.

2. Echanges, enquêtes

Les différents protagonistes de l'enquête se questionnent et chacun tente de récupérer un maximum d'indices pour essayer de trouver le coupable ou se blanchir.

3. Discussions, alliances, complots

Au fil des minutes, des alliances se créent. Les équipes s'entraident et complotent ensemble afin de maximiser toutes leurs chances de gagner.

4. Révélations

À la fin de l'hommage, chaque équipe divulgue ce qu'elle pense être la vérité sur l'assassinat de Pauline. Le coupable sera-t-il démasqué ?

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 2h30



Destinations :

- Ville de votre choix
- En intérieur ou en extérieur

Personnalisation de l'activité possible : intervention d'acteurs et de comédiens, costumes participants, accessoires, cocktail...



Capacité : de 5 à 60 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Effet "Wahou"



Créer du lien social

LE DERNIER GUILLOTINÉ

À PARTIR DE 50€ HT/ PERSONNE

Comprenant :

- Les Maîtres du Jeu Widetrip
- Le matériel (fiches personnages, scénario, indices, quelques accessoires)
- Le temps de création de l'expérience et logistique



1. PRÉSENTATION

Aix-en-Provence, 1928

L'atmosphère est au recueillement : **l'abbé Chambon a été assassiné !** Après l'enterrement, les principaux notables de la ville que vous êtes sont réunis pour un dernier hommage à l'abbé. **Le principal suspect de la police, Franck Carlier, est parmi vous.** Il a été relâché par manque de preuves, mais deux des juges sur l'affaire ont décidé de mener leur enquête. Vous devez donc **défendre vos intérêts, convaincre les juges de votre innocence** ou **protéger vos complices...**

EN OPTION

- **Sur devis**
 - Un comédien
 - Cadeaux pour les participants

2. DÉROULEMENT PHYSIQUE DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Stratégie, jeux d'acteurs, immersion

10 minutes de préparation, lecture des documents, indices et informations.

2. Echanges, enquêtes

Les différents membres de la famille et amis de l'abbé se questionnent et chacun tente de récupérer un maximum d'indices pour essayer de trouver le coupable ou se blanchir.

3. Discussions, alliances, complots

Au fil des minutes, des alliances se créent. Les équipes s'entraident et complotent ensemble afin de maximiser toutes leurs chances de gagner.

4. Révélations

À la fin de l'hommage, chaque équipe divulgue ce qu'elle pense être la vérité sur l'assassinat de l'abbé. Le coupable sera-t-il démasqué ?

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 2h



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en extérieur idéalement (parc, jardins, stade)

Personnalisation de l'activité possible : nombre d'intervenants spécialisés, durée et nombre de défis, cadeau participants, etc.



Capacité : de 5 à 100 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Découverte historique



Créer du lien social

L'AFFAIRE DES POISONS

À PARTIR DE 50€ HT/ PERSONNE

Comprenant :

- Les Maîtres du Jeu Widetrip
- Le matériel (fiches personnages, scénario, indices, quelques accessoires)
- Le temps de création de l'expérience et logistique



1. PRÉSENTATION

1666 au coeur de la noblesse

Le préfet de Paris a tout pour être heureux, mais depuis plusieurs mois, des morts suspectes ont lieu dans Paris. En mai 1666, toute sa famille est réunie dans le domaine familial pour **le dîner hebdomadaire et l'ambiance est au beau fixe**. Mais en fin de soirée, un cri retentit dans la maison. La cuisinière vous annonce que **le Prévôt est étendu mort dans son lit**. La sueur traduit sa souffrance mais le médecin déclare qu'il s'agit d'une mort naturelle. **Que s'est-il passé ?**

EN OPTION

- **Sur devis :**
 - Un comédien
 - Un comédien déguisé
 - Cadeaux pour les participants

2. DÉROULEMENT PHYSIQUE DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Stratégie, jeux d'acteurs, immersion

10 minutes de préparation, lecture des documents, indices et informations.

2. Echanges, enquêtes

Les différents descendants protagonistes de l'affaire se questionnent et chacun tente de récupérer un maximum d'indices pour essayer de trouver le coupable ou se blanchir.

3. Discussions, alliances, complots

Au fil des minutes, des alliances se créent. Les équipes s'entraident et complotent ensemble afin de maximiser toutes leurs chances de gagner.

4. Révélations

À la fin de l'hommage, chaque équipe divulgue ce qu'elle pense être la vérité sur l'empoisonnement du Prévôt. Le coupable sera-t-il démasqué ?

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 2h



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en extérieur idéalement (parc, jardins, stade)

Personnalisation de l'activité possible : nombre d'intervenants spécialisés, durée et nombre de défis, cadeau participants, etc.



Capacité : de 5 à 40 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Découverte historique



Créer du lien social

PIQUE-NIQUE DRAMATIQUE

À PARTIR DE 50€ HT/ PERSONNE

Comprenant :

- L'animation de la Murder par nos maîtres du jeu
- Le matériel (fiches personnages, scénario, indices, quelques accessoires)
- Le temps de création de l'expérience et logistique



1. PRÉSENTATION

La murder des beaux jours

La famille Chamiola est réunie pour son pique-nique familial. Alors que chacun grignote et discute jovialement, votre oncle André commence à avoir des spasmes et à s'étouffer. Les pompiers arrivent, et André reprend vite ses esprits. Les pompiers sont formels : la réaction de son corps ressemble fortement à un **empoisonnement**... Raté de toute évidence !

L'atmosphère entre vous se tend : **qui voudrait empoisonner votre oncle bien-aimé ?**

EN OPTION

- **Sur devis :**
 - Intervention d'un comédien professionnel
 - Un verre de fin

2. DÉROULEMENT PHYSIQUE DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Stratégie, jeux d'acteurs, immersion :

10 minutes de préparation, lecture des documents, indices et informations.

2. Echanges, enquêtes :

Les différents membres de la famille se questionnent et récupèrent un maximum d'indices pour essayer de trouver le coupable ou se blanchir.

3. Discussions, alliances, complots :

Au fil des minutes, des alliances se créent. Les équipes s'entraident et complotent ensemble afin de maximiser toutes leurs chances de gagner.

4. Révélations :

À la fin du temps imparti, chaque équipe émet son hypothèse sur ce qu'il s'est passé pendant le pique-nique. Le coupable sera-t-il démasqué ?

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 2h



Emplacement

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en extérieur idéalement (parc, jardins, stade)

Personnalisation de l'activité possible : intervention d'acteurs et de comédiens, costumes participants, accessoires, cocktail...



Capacité : de 5 à 100 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Divertissement



Créer du lien social



EXPÉRIENCES THÉMATIQUES

DÉVELOPPEMENT DURABLE

Le réchauffement climatique, le recyclage, la sauvegarde de l'environnement, les enjeux RSE et bien d'autres thèmes autour du développement durable que nous vous proposons d'aborder lors de vos futurs événements d'équipes. **Ces expériences ludiques et écologiques sont idéales pour sensibiliser et renforcer les liens** entre vos collaborateurs.

CHALLENGES ÉCOCITOYENS

À PARTIR DE 90€ HT / PERSONNE

Comprenant :

- Le maître du jeu comédien professionnel
- Le support de jeu et mise en scène
- Le temps de création de l'expérience et logistique



1. PRÉSENTATION

RSE, **développement durable**, écologie, éco-citoyenneté... **Emmenez vos équipes sur un parcours multi-activités** vous permettant d'aborder de manière ludique et fédératrice différents enjeux :

- La **gestion des déchets**, le tri et le «zéro déchet»
- **L'alimentation durable**
- Le **changement climatique**
- **L'up-cycling**, ou l'art de ré-utiliser
- Les normes et **labels** du **développement durable**

EN OPTION

à partir de 115€HT /personne

- Le jeu et 3 stands experts (survie, DIY, etc.)
- Un cadeau pour les gagnants

à partir de 150€HT /personne

- Le jeu et 4 stands experts (survie, DIY, etc.)
- Un cadeau pour les gagnants

2. DÉROULEMENT DU JEU

Exemples de challenges

1. Question pour un champion de l'écologie

Testez vos connaissances avec un quizz sur-mesure

2. Produit nettoyant multi-usage

Fabriquez votre propre produit - DIY

3. Blanche publicité - souriez vous êtes filmé !

Parodiez une publicité lessive avec leur nettoyant

4. Fabriquez une éponge japonaise

Initiez-vous à la fabrication d'un tawashi

5. Cache-cache produit toxique

Trouvez les causes de chaque dérèglement

6. L'assiette de demain

Testez vos connaissances avec un quizz sur-mesure

et plein d'autres ...

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 2h



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en intérieur ou en extérieur

Personnalisation de l'activité possible : livraison et donation à une association, durée et nombre d'objets à customiser, cadeau participants, etc.



Capacité : de 10 à 300 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Sensibilisation écologique



Créer du lien social

FESTIVAL ECOCITADIN

À PARTIR DE **100€ HT / PERSONNE**

Comprenant :

- Le matériel festival (roadbooks, diplômes...) et les goodies
- Le déplacement des intervenants
- Les animations des intervenants et animateurs Widetrip (5 stands)



1. PRÉSENTATION

Mise au vert

Zorg, un personnage venu d'ailleurs, est de passage en France pour le week-end. Curieux de nature, il découvre un festival éco-citadin et décide de s'y rendre. En incarnant Zorg, venez découvrir les 17 objectifs de développement durable de l'ONU **le temps d'un festival convivial et fédérateur**. À l'aide d'un **roadbook**, vous allez devoir essayer de **devenir l'éco-citadin modèle**. Allez à la rencontre d'exposants engagés et participez à plusieurs **challenges ludiques, immersifs et éco-responsables**.

EN OPTION

à partir de **120€HT / personne**

- Festival - 7 stands

à partir de **200€HT / personne**

- Festival - 8 stands
- Concert de fin
- Cocktail de fin

2. DÉROULEMENT DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Accueil et présentation

Accueil des participants par un animateur et remise des roadbook à chacun d'entre eux suivi d'une explication de l'expérience.

2. Découverte du festival

Les participants découvrent le mini festival en arpentant les différents stands grâce au chemin prédéfini sur leur roadbook.

3. Challenges et ateliers ODD

Les participants réalisent plusieurs challenges et ateliers ludiques en liens avec les objectifs de développement durable

4. Dénouement

Une fois le roadbook complètement rempli, l'expérience pour devenir l'éco-citadin modèle prend fin. Selon la formule choisie un cocktail et un concert sont prévus.

3. INFOS PRATIQUES



Durée : entre 2h et 3h



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en intérieur ou en extérieur

Personnalisation de l'activité possible : livraison et donation à une association, durée et nombre d'objets à customiser, cadeau participants, etc.



Capacité : grands groupes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Sensibilisation écologique



Créer du lien social

INITIATIVES PERDUES

À PARTIR DE 75€ HT / PERSONNE

Comprenant :

- Les maîtres du jeu Widetrip
- 2 interventions de spécialistes ESS
- Le matériel (roadbook, aimants, indices...)



1. PRÉSENTATION

Jeu de piste social

Un scientifique mondialement connu a pour projet de sensibiliser les citoyens à plusieurs initiatives répondant aux **17 objectifs du développement durable préconisés par l'ONU**.

À l'aide d'un **roadbook**, les groupes devront suivre un parcours et participer à des rencontres et des challenges afin de récupérer les pièces manquantes d'un tableau que **le scientifique souhaite inaugurer le soir même au sein d'un musée parisien** ! Dépêchez-vous, le temps presse...

EN OPTION

à partir de 100€HT /personne

- 4 interventions
- Verre de fin

à partir de 120€HT /personne

- 5 interventions
- Verre de fin

2. DÉROULEMENT DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Explication du scénario

Le comédien présente les faits et immerge les participants dans le contexte spatio-temporel de manière gamifiée.

2. Découverte du quartier

La quête se déroule dans un quartier mythique de votre ville afin d'y découvrir ses acteurs à travers des initiatives écoresponsables.

3. Apprentissage et émerveillement

Les participants découvrent les responsables d'initiatives éco-responsables. Les intervenants expliquent en détail leurs parcours et projets.

4. Dénouement

Le parcours terminé, les participants ont-ils découvert l'ensemble des objectifs de développement durable manquants qu'ils doivent restituer au scientifique ?

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 2h



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en intérieur ou en extérieur

Personnalisation de l'activité possible : livraison et donation à une association, durée et nombre d'objets à customiser, cadeau participants, etc.



Capacité : de 8 à 80 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Sensibilisation écologique



Fédérer autour de valeurs communes

TRIBUNAL 2050

À PARTIR DE 60€ HT/ PERSONNE

Comprenant :

- L'animation du jeu par nos maîtres du jeu
- Le matériel (fiches personnages, scénario, accessoires et indices...)
- Le temps de création de l'expérience et logistique



1. PRÉSENTATION

Le jeu de rôle post-apocalyptique

Nous sommes en 2050, la commission générale du travail auditionne les entreprises dont les **engagements RSE** sont soupçonnés de ne pas être tenus. **Vos collaborateurs sont tous réunis** pour auditionner l'entreprise Magic Water.

Dans ce **jeu de rôle géant**, chaque joueur représente **une partie prenante de l'affaire**. Les joueurs **interagissent entre eux pour tenter de démêler le vrai du faux de cette l'affaire et défendre leur cas**.

EN OPTION

- **Sur devis :**
 - Un comédien professionnel

2. DÉROULEMENT DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Stratégie, jeux d'acteurs, immersion

10 minutes de préparation, lecture des documents, indices et informations.

2. Echanges, débats, prises de parole

Les jurés appellent à la barre les joueurs qui vont répondre à différentes questions. Chaque participant peut intervenir à tout moment.

3. Discussions, alliances, complots

Des temps de réflexion sont accordés tous les quarts d'heure : les joueurs peuvent s'allier, obtenir des informations et négocier.

4. Révélations

À la fin du temps imparti, le juge et les jurys livrent leur décision finale concernant Magic Water, puis chacun livre ses objectifs de jeu...

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 2h30



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en intérieur ou en extérieur

Personnalisation de l'activité possible : livraison et donation à une association, durée et nombre d'objets à customiser, cadeau participants, etc.



Capacité : de 10 à 60 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Divertissement



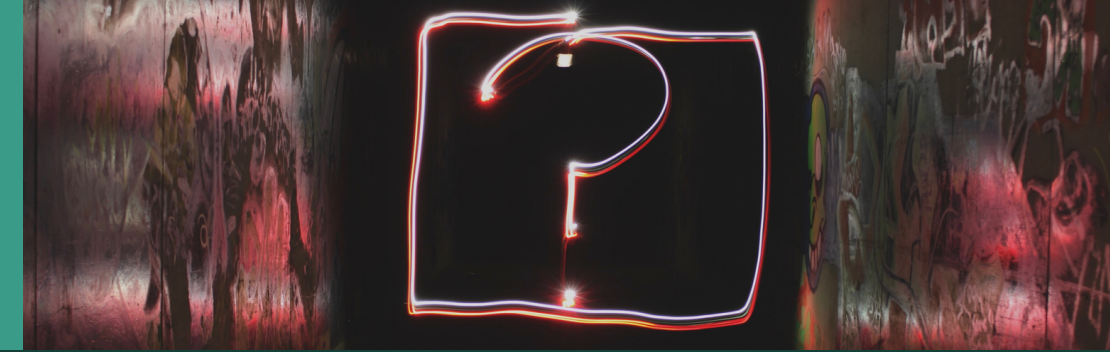
Collaborer sur un projet

QUESTIONS POUR UN HÉROS

À PARTIR DE 60€ HT / PERSONNE

Comprenant :

- L'animation par nos maîtres du jeu
- La signalétique et le matériel (kakémono, buzzer, écran, questions)
- Le temps de création de l'expérience et logistique



1. PRÉSENTATION

Julien Lepers vous manque ?

Dans une ambiance digne d'un plateau TV, **testez vos connaissances en équipe pour tenter de devenir le nouveau héros du développement durable** ! À chaque manche, les champions affronteront un nouveau format de quizz.

Via cette expérience, les participants seront **sensibilisés à des thèmes actuels et primordiaux tout en s'amusant**.

Affrontez-vous pour apprendre !

EN OPTION

à partir de 70€HT /personne

- Un cadeau pour les participants

à partir de 125€HT /personne

- Un cadeau pour les participants
- Un comédien professionnel

2. DÉROULEMENT DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Mise en place

Les participants prennent place et s'immergent dans le décor de télévision pour devenir de vrais candidats de jeux télévisés.

2. Manche n°1 : questions fermées

Une autre équipe devient juge des réponses.

3. Manche n°2 : textes à trou et QCM

Questions de rapidité : buzzerez-vous assez vite ?

4. Manche n°3 : dessins, mimes et rébus

Faites deviner la bonne réponse à votre équipe.

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 1h30



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en intérieur ou en extérieur

Personnalisation de l'activité possible : livraison et donation à une association, durée et nombre d'objets à customiser, cadeau participants, etc.



Capacité : de 10 à 50 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Sensibilisation écologique



Préserver l'harmonie de groupe

SECONDE VIE DES OBJETS

À PARTIR DE **85€ HT / PERSONNE**

Comprenant :

- Les animateurs Widetrip
- L'animation par un artisan expert en DIY
- Le matériel de jeu (terre, éponges, planches de bois, marqueur POSCA, boutures plantes, billes d'argile, fils macramé)



1. PRÉSENTATION

Recyclez, customisez, donnez

Ressortez de vieux objets inutilisés de vos placards pour **créer 3 nouveaux objets : une jardinière, une décoration et un jeu de société.**

En équipe, et avec tout le matériel à disposition, vous devrez vous aider des tutoriels, des notices techniques et suivre les conseils d'une **artisan créatrice pour créer vos objets. Ceux-ci pourront ensuite être donnés à une association.**

EN OPTION

à partir de **90€ HT / personne**

- Choix des plantes

à partir de **125€ HT / personne**

- Choix des plantes
- Finition des objets
- Un verre de fin

2. DÉROULEMENT DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Recyclage

Les participants récupèrent chez eux de vieilles chaussures, des bocaux ou d'anciens jouets à customiser et upcycler.

2. Explications de l'artisan

Un artisan met à disposition des participants des notices explicatives et accompagne sur toute la durée de l'expérience les apprentis créateurs.

3. Initiation manuelle

Les participants se lancent et commencent à donner une seconde vie aux objets recyclés.

4. Don à une association

Vous pouvez choisir de faire don de ces objets à des associations.

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 2h30



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en intérieur ou en extérieur

Personnalisation de l'activité possible : livraison et donation à une association, durée et nombre d'objets à customiser, cadeau participants, etc.



Capacité : de 5 à 500 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Engagement solidaire



Stimuler la créativité

RALLYE MONNAIE LOCALE

À PARTIR DE 90€ HT / PERSONNE

Comprenant :

- Les animateurs Widetrip
- Le roadbook et le panier de monnaie locale
- La dégustation des plats



1. PRÉSENTATION

Economie locale

Découvrez l'utilisation de la monnaie locale au cours d'un **rallye mêlant rencontre avec des producteurs locaux et initiation à la cuisine éco-responsable.**

À l'aide d'un **roadbook**, les groupes devront acheter tout un panel d'ingrédients auprès des commerçants utilisant cette monnaie. Rendez-vous ensuite à l'atelier de cuisine pour réaliser un plat avec l'aide d'un chef cuisinier et finir sur une dégustation !

EN OPTION

à partir de 130€HT /personne

- 8 plats
- 1 chef cuisinier

à partir de 180€HT /personne

- 15 plats
- 3 chefs cuisinier

2. DÉROULEMENT DU JEU

J-10 Planification des équipes, et plan des commerces acceptant la monnaie locale.

J-3 Chaque participant reçoit un mail avec un message vidéo en guise de teaser !

Jour J - Introduction

RDV au point de départ pour que chaque équipe récupère son panier de monnaie locale et découvre la liste des aliments à acheter.

Étapes de l'expérience

1. Départ pour la recherche des aliments à acheter auprès des commerçants acceptant la monnaie locale.
2. Une fois tous les aliments achetés dans le temps imparti, rdv à l'atelier de cuisine.
3. Confection d'un plat avec l'aide d'un chef cuisinier et dégustation de celui-ci.

3. INFOS PRATIQUES



Durée : entre 3h et 5h



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en intérieur ou en extérieur

Personnalisation de l'activité possible : livraison et donation à une association, durée et nombre d'objets à customiser, cadeau participants, etc.



Capacité : de 10 à 40 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Sensibilisation écologique



Collaborer sur un projet

A photograph of two people walking away from the camera on a sandy beach towards the ocean. The person on the left is carrying an orange surfboard under their arm, and the person on the right is carrying a white surfboard. The person on the right has their right arm raised in the air. The scene is set during sunset or sunrise, with long shadows cast on the sand and a warm, golden light. The ocean waves are visible in the background.

CHALLENGES MULTI-ACTIVITÉS ET SPORTIFS

Outre ses bienfaits physiques, le sport favorise le dépassement de soi et la cohésion d'équipe : ce sont des éléments précieux en entreprise.

Changez vous les idées pour booster la bonne humeur au bureau.

JEUX ANTIQUES

À PARTIR DE 60€ HT / PERSONNE

Comprenant :

- Les maîtres du jeu Widetrip
- Le matériel (tapis, cordes, poids, javelot, sifflet)
- Le cadeau pour l'équipe gagnante



1. PRÉSENTATION

Comme des athlètes

Rassemblez vos équipes pour les faire participer aux célèbres Jeux Antiques. **Ambassadeurs d'une cité grecque, vous devrez affronter les autres champions sur une série d'épreuves sportives originales**, faisant écho aux traditionnelles Olympiades de l'Antiquité.

Les athlètes vont se répartir en plusieurs équipes, chacune représentant une Cité-Etat grecque pour ensuite affronter les autres.

EN OPTION

à partir de 75€HT /personne

- Le coach sportif

à partir de 105€HT /personne

- Le coach sportif
- Option tir à l'arc

2. DÉROULEMENT DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Accueil et répartition des participants

Le juge-arbitre accueille les participants et les répartit dans leurs équipes respectives, où ils doivent choisir un nom et un cri de guerre afin d'impressionner leurs concurrents !

2. Challenges sportif

Chaque équipe s'affronte en duel sur les différents challenges. Des points sont attribués aux vainqueurs.

Exemple de challenges : lancer de javelot, saut en longueur, tournoi de lutte, hakka, etc...

3. Podium et fin des olympiades

Le juge-arbitre comptabilise les points de chaque équipe et détermine le podium final de ces olympiades (médaille d'or, d'argent et de bronze). Un prix final sera remis aux grands gagnants de ces Olympiades.

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 2h



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en intérieur ou en extérieur

Personnalisation de l'activité possible : livraison et donation à une association, durée et nombre d'objets à customiser, cadeau participants, etc.



Capacité : de 5 à 500 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Divertissement



Collaborer sur un projet

BOYARD ACADÉMIE

À PARTIR DE **85€ HT / PERSONNE**

Comprenant :

- Les maîtres du Jeu et un intervenant spécialisé
- Le matériel pour 10 défis : cordes, clés, cadenas, bandeaux, costume...
- Le temps de création de l'expérience et logistique



1. PRÉSENTATION

Enigmes et défis farfelus

La Boyard Académie ouvre ses portes à votre équipe le temps d'une après-midi : le Père Fouras a préparé ses énigmes les plus mystérieuses, **nos coachs sportifs ont sorti le grand jeu pour cette occasion et le Chef du Fort vous a concocté des plats insolites...**

Entre défis sportifs et jeux de logique, cette activité multi-challenges fédèrera votre équipe autour d'une cause solidaire : jusqu'à **100€ seront reversés à une association.**

EN OPTION

à partir de **110€HT /personne**

- 10 défis
- 2 experts (survie, tir à l'arc)

à partir de **155€HT /personne**

- 10 défis
- 3 experts (tir à l'arc, survie..)
- Un verre de fin

2. DÉROULEMENT PHYSIQUE DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Quête des clés

Plus les habitants du Fort remportent de clés, plus ils ont de temps pour deviner le mot-code.

Exemple de défis : tir à l'arc, survie, arbre à noeuds, main dans le seau, tournoi de lutte, etc.

2. Quêtes des indices

Via ces challenges, les joueurs obtiennent des indices sur le mot-code final.

Exemples de défis : énigmes du Père Fouras, dégustation insolite, jeux des cadenas, le duo aveugle...

3. Salle du coffre

Toutes les équipes essaient de deviner le mot-clé pour tenter de remettre les 100€ à l'association.

La première équipe qui trouve la réponse remporte la partie, et le temps qu'elle met à trouver détermine le montant reversé à l'association.

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 3h



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en extérieur idéalement (parc, jardins, stade)

Personnalisation de l'activité possible : nombre d'intervenants spécialisés, durée et nombre de défis, cadeau participants, etc.



Capacité : de 8 à 300 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Engagement solidaire



Préserver l'harmonie de groupe



RALLYES ET CHASSES AUX TRÉSORS

ITINÉRANTS

Partout en France, ces expériences itinérantes **mettent en valeur un patrimoine historique, culturel ou gastronomique**. Vous pourrez rencontrer des artisans passionnés et goûter des spécialités locales, sélectionnés minutieusement par nos équipes ou participer à des chasses aux trésors grandeur nature !

RALLYE GOURMAND

À PARTIR DE **55€ HT / PERSONNE**

Comprenant :

- Le guide passionné et expert du quartier
- 3 étapes dégustations artisanales
- Les quizz et anecdotes ludiques



1. PRÉSENTATION

Allier plaisir et découverte

Cette balade guidée fait découvrir à votre équipe le coeur historique de votre ville sous forme d'anecdotes insolites et de devinettes. En partenariat avec les meilleurs artisans du quartier, **des surprises gourmandes ponctueront le parcours** pour le plus grand bonheur de vos papilles. Les équipes s'affronteront pour récolter le plus grand nombre de points possible au fur et à mesure des **énigmes énoncées par le guide et les artisans eux-mêmes.**

EN OPTION

à partir de **75€HT /personne**

- 5 étapes dégustations artisanales
- Verre de fin

à partir de **90€HT /personne**

- 7 étapes dégustations artisanales
- Verre de fin

2. DÉROULEMENT DU JEU

J-10 Planification des équipes et des dégustations.

J-3 Chaque participant reçoit un mail avec un message vidéo en guise de teaser !

Jour J - Introduction

RDV au point de départ de la balade et répartition des équipes en groupes distincts (12 personnes maximum par guide).

Étapes de l'expérience

1. Départ de la balade avec **les premières devinettes** et anecdotes.
2. **Pause dégustation** chez les artisans du quartier.
3. Fin de l'expérience : toutes les équipes se retrouvent dans **un même lieu pour la dégustation finale**, avec comptage des points.

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 2h30



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en intérieur ou en extérieur

Personnalisation de l'activité possible : livraison et donation à une association, durée et nombre d'objets à customiser, cadeau participants, etc.



Capacité : de 8 à 80 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Enrichissement culturel



Briser la glace

COURSE EN VILLE

À PARTIR DE 90€ HT / PERSONNE

Comprenant :

- L'animateur Widetrip
- 3 étapes dégustations artisanales
- Le matériel (indices, carte...)



1. PRÉSENTATION

Enquêtes & mystères

En 1912, au coeur d'un quartier festif et voyou, **un homme vient d'être retrouvé mort**. Vous, famille de la victime et habitants du quartier, **avez décidé de mener l'enquête**. Mais attention, **le coupable est parmi vous !**

Cette expérience est à la fois une **enquête gourmande** à réaliser en ville et **un jeu de rôle** : chaque équipe mènera son enquête en interrogeant les commerçants du quartier et en cherchant des indices tout en dégustant leurs produits.

EN OPTION

à partir de 105€HT /personne

- 3 étapes dégustations artisanales
- Verre de fin

à partir de 140€HT /personne

- 4 étapes dégustations artisanales
- Un comédien
- Verre de fin

2. DÉROULEMENT DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Accueil et présentation

Tous les participants se retrouvent au point de rendez-vous où le maître du jeu les répartit dans leurs équipes respectives et leur présente l'affaire.

2. Echanges, enquêtes

Les différentes équipes s'imprègnent de leur rôle (protagonistes de l'enquête) et échangent entre eux.

3. Jeu de piste, indice et dégustation

Toutes les équipes partent à la recherche d'indices sous forme d'un jeu de piste auprès de différents commerçants. Pour certains d'entre eux, une dégustation est prévue

4. Révélations

Toutes les équipes se retrouvent au point final de l'expérience (bar, commerce etc...) et annoncent le résultat de leur enquête.

3. INFOS PRATIQUES



Durée : entre 2h et 3h



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en intérieur ou en extérieur

Personnalisation de l'activité possible : livraison et donation à une association, durée et nombre d'objets à customiser, cadeau participants, etc.



Capacité : de 10 à 80 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Enrichissement culturel



Briser la glace

DISPARITION SUR L'ÎLE DE LA CITÉ

À PARTIR DE 70€ HT / PERSONNE

Comprenant :

- Le maître du jeu Widetrip et un comédien professionnel
- Le matériel (indices, carte, balises, képi...)
- Le temps de création de l'expérience et logistique



1. PRÉSENTATION

Enquêtes & mystères

Nous sommes en **1387**, au coeur de l'Île de la Cité. Des étudiants disparaissent de jour en jour. Faut-il s'en inquiéter pour autant ?

En tant qu'inspecteurs de la Maréchaussée, **vous décidez d'agir et d'enquêter !**

Vous disposez de 2h et d'**indices** vous menant aux différentes **balises** dont vous pourriez avoir besoin pour **élucider cette énigme**. Bon courage, et faites appel à vos **esprits logiques** !

EN OPTION

à partir de **120€HT /personne**

- Un comédien
- Verre de fin

à partir de **140€HT /personne**

- 2 comédiens costumés d'époque
- Verre de fin

2. DÉROULEMENT DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Jeux d'acteurs, immersion

Le comédien présente les faits et immerge les participants dans le contexte spatio-temporel.

2. Découverte du quartier

L'ensemble du parcours permet aux apprentis enquêteurs de découvrir l'île Saint Louis et l'île de la Cité !

3. Péripétie et localisation des indices

Sur les traces d'une histoire tristement célèbre, les participants vont découvrir de nombreux indices les menant à la vérité dans différents lieux du quartier.

4. Révélation

Une fois le parcours terminé, les enquêteurs auront-ils découvert le fin mot de l'histoire ?

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 2h



Destination :

- Paris

Création de parcours dans une autre destination possible

Personnalisation de l'activité possible : livraison et donation à une association, durée et nombre d'objets à customiser, cadeau participants, etc.



Capacité : de 10 à 80 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Découverte historique



Améliorer la communication

PARCOURS SENSORIEL

À PARTIR DE 70€ HT / PERSONNE

Comprenant :

- Les animateurs Widetrip
- L'intervention d'experts (sportifs, restaurateurs, pâtissiers)
- 3 étapes-challenges sensorielles



1. PRÉSENTATION

Privés de vos sens

Lors d'un parcours créé sur mesure, **vous serez privés de l'un de vos sens à chaque étape** pour vous permettre de (re) découvrir votre ville et votre corps à travers des sensations nouvelles et insolites.

Pour chacune des étapes, vous devrez **réussir un challenge** en étant privé de la vue, de l'odorat, du toucher, du goût ou de l'ouïe. Heureusement, **votre équipe sera là pour vous aider et vous encourager !**

EN OPTION

à partir de 90€HT /personne

- 4 étapes sensorielles
- Un verre de vin

à partir de 110€HT /personne

- 5 étapes sensorielles
- Un verre de vin
- Un souvenir

2. DÉROULEMENT DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Arrivée dans le quartier de votre ville :

Les participants retrouvent le maître du jeu, qui leur présente le déroulement de l'activité et forme les équipes qui vont s'affronter.

2. Découverte du quartier et challenges :

Chaque étape du parcours est agrémentée d'un challenge que les équipes vont devoir relever et réussir... avec un sens en moins (odorat, vue, ouïe, ...) ! Les participants vont résoudre des énigmes ou s'extirper de situations étranges.

3. Clôture du parcours :

Lors de ce parcours original, les participants vont (re)découvrir des quartiers et des aspects insoupçonnés de leurs villes grâce à des épreuves insolites.

Privé de vos sens, allez-vous parvenir à réussir ces épreuves ?

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 2h



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en intérieur ou en extérieur

Personnalisation de l'activité possible : livraison et donation à une association, durée et nombre d'objets à customiser, cadeau participants, etc.



Capacité : de 8 à 50 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Enrichissement culturel



Préserver l'harmonie de groupe

EMOTIONS D'AUTREFOIS

À PARTIR DE 90€ HT / PERSONNE

Comprenant :

- Les maîtres du jeu Widetrip
- Les accessoires (boîtes, souvenirs, indices) et dégustations
- 2 initiations aux arts locaux avec des spécialistes



1. PRÉSENTATION

Sur les traces d'un film culte

A travers des **challenges gastronomiques, artistiques et culturels en lien avec un film**, vous partirez à la quête du personnage principal et de ses souvenirs d'enfant ! **Vous visiterez ainsi des lieux uniques de votre ville.**

Le concept est simple : l'équipe gagnante est celle qui remplira au maximum sa **petite boîte d'objets souvenir** en devinant qui en est l'heureux propriétaire. En utilisant leurs 5 sens, **votre équipe retrouvera son âme enfantine.**

EN OPTION

à partir de 125€HT /personne

- 3 initiations
- Verre de fin

à partir de 160€HT /personne

- 5 initiations
- Verre de fin

2. DÉROULEMENT DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Validation du film

Le film mis à l'honneur lors de l'expérience peut être personnalisé en fonction de vos envies.

2. Découverte du quartier

Par équipes, les participants vont d'étapes en étapes tout en arpentant les rues du quartier et en s'émerveillant devant les beautés historiques, architecturales et culturelles.

3. Initiation et dégustation

Pour gagner des indices sur la personnalité du personnage recherché, les équipes dégustent et participent à des ateliers insolites et ludiques.

4. Révélation

Arriverez-vous à restituer la boîte d'objets souvenirs à la bonne personne ?

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 2h



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en intérieur ou en extérieur

Personnalisation de l'activité possible : livraison et donation à une association, durée et nombre d'objets à customiser, cadeau participants, etc.



Capacité : de 5 à 100 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Enrichissement culturel

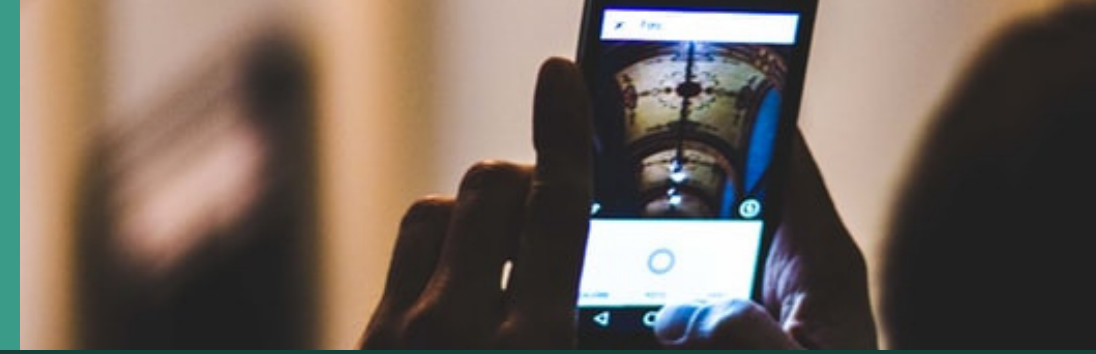


Préserver l'harmonie de groupe

DÉFI PHOTO

À PARTIR DE **55€ HT / PERSONNE**

- Comprenant :
- Les photographes professionnels et les livrets pédagogiques
 - Les photos souvenirs réalisées par les 2 photographes (livrées dans les 5 jours ouvrés suivant l'activité)
 - Le prêt d'objectifs pour smartphones



1. PRÉSENTATION

Photographiez la ville

Armés de votre appareil photo et/ou d'objectifs pour smartphone (fish-eye, macro), vous explorerez un **quartier historique de votre ville** lors d'une balade originale. En groupe, **vous devrez répondre aux défis de votre guide photographe** et **dénicher des oeuvres cachées** tout au long du parcours. Profitez d'un moment convivial à la fin de l'après-midi, **autour d'un verre et des images réalisées**.

EN OPTION

à partir de **95€HT /personne**

- Le jeu
- Le cocktail dînatoire de fin
- Un cadeau par participant

à partir de **115€HT /personne**

- Le jeu et le verre de fin
- Le déjeuner
- Un cadeau par participant

2. DÉROULEMENT DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Début de la balade

La balade est encadrée par un (ou plusieurs) photographe professionnel et les participants sont répartis en groupe. Chaque apprenti photographe reçoit un petit livre pédagogique et doit s'équiper de son appareil photo. Le photographe professionnel prête également des objectifs pour ceux qui n'ont que leurs smartphones.

2. Découverte du quartier et défis

Tout en se baladant dans le quartier, le guide photographe lance des défis artistiques à relever : les participants se surpassent en originalité pour réussir leur meilleurs clichés tout au long du parcours.

3. Fin du tour, dégustation et souvenirs

Pour finir cette journée en beauté, un cocktail de fin attend les artistes en herbe. Des photos souvenirs sont réalisées par votre accompagnateur, et sont livrées dans les 5 jours ouvrés suivant l'activité.

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 3h



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en intérieur ou en extérieur

Personnalisation de l'activité possible : livraison et donation à une association, durée et nombre d'objets à customiser, cadeau participants, etc.



Capacité : de 5 à 50 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Enrichissement culturel



Stimuler la créativité

A close-up photograph of a wooden desk. On the desk is a light brown leather notebook with a small embossed logo. A black ruler with white markings is placed diagonally across the notebook. A white pen with a black tip lies on the desk below the ruler. In the background, a piece of paper with cursive handwriting and a leather strap are partially visible.

ATELIERS CRÉATIFS

ET DO IT YOURSELF

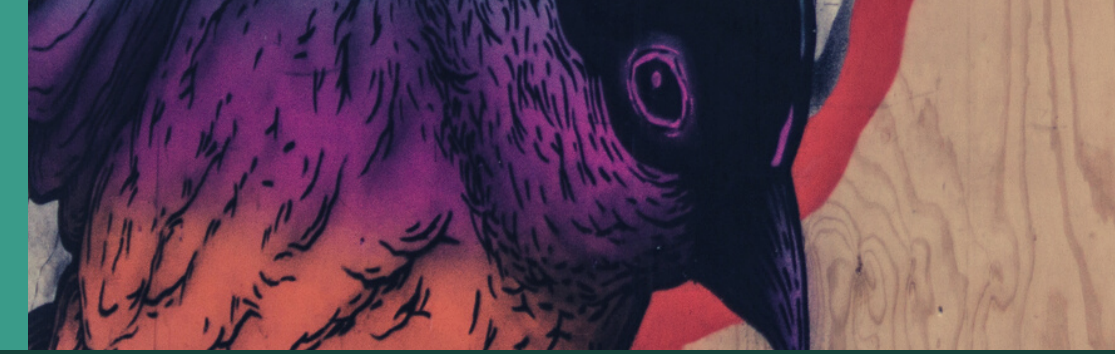
Et si on laissait libre court à notre imagination ? **Ces expériences feront appel à votre savoir-faire et à votre créativité.** Qui sait, vous vous découvrirez peut-être un talent caché !

APPRENTI GRAFFEUR

À PARTIR DE **145€ HT / PERSONNE**

Comprenant :

- L'animation par les street-artists et les protections
- Le matériel de peinture (bombe, supports, toiles, protection participants)
- La personnalisation des dessins



1. PRÉSENTATION

Libérez l'artiste en vous

Devenez apprenti graffeur le temps d'un **après-midi** : faites connaissance avec un street-artist, son travail et son univers pendant une expérience d'équipe créative.

Grâce aux conseils de l'artiste, **vous créez votre propre fresque**, en utilisant les techniques du street-art (pochoir, pinceaux et bombe). Tous ensemble, vous définirez l'oeuvre que vous allez dessiner avant de passer sur la toile. **Vous pourrez ensuite repartir avec votre oeuvre collective et décorer vos bureaux !**

EN OPTION

à partir de **180€ HT / personne**

- Un verre de fin
- Un souvenir

à partir de **215€ HT / personne**

- La location d'un espace
- Un verre de fin
- Un souvenir

2. DÉROULEMENT DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Accueil et explication par un street-artist

Les équipes se forment et un street-artist leur explique l'expérience qu'ils vont réaliser.

2. Réflexion et travail d'équipe

Définition de l'oeuvre à réaliser avec réalisation d'un premier modèle. Ce travail se réalise en équipe sous les conseils du street-artist.

3. Réalisation de l'oeuvre

Création et réalisation de votre fresque de street-art grâce aux différentes techniques apprises au préalable.

3. Souvenir d'artiste

Une fois la fresque finie, les participants peuvent la garder en tant que souvenir. Selon la formule choisie un verre de fin est prévu.

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 2h



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en intérieur ou en extérieur

Personnalisation de l'activité possible : livraison et donation à une association, durée et nombre d'objets à customiser, cadeau participants, etc.



Capacité : de 5 à 500 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Initiation pédagogique



Collaborer sur un projet

RETROUVEZ LES PAROLES

À PARTIR DE 80€ HT / PERSONNE

Comprenant :

- Les animateurs Widetrip
- Le chef de chœur professionnel
- Le matériel de jeu (carnet de route, indices, balises...)



1. PRÉSENTATION

Le jeu de rôle post-apocalyptique

Vous préparez depuis plusieurs mois une grande chorale : votre chef de chœur a conçu des paroles en hommage à l'équipe que vous formez. Mais, lors de la première répétition, vous déchantiez vite : **L'Opéra a été cambriolé, les paroles dérobées et le chef d'orchestre assommé !** Il en a perdu la mémoire. Heureusement, il avait pressenti l'attaque : **via les indices qu'il avait laissés, ré-écrivez les paroles pour pouvoir la chanter en chœur à votre chef d'orchestre blessé.**

EN OPTION

à partir de 95€HT /personne

- Pack photos souvenirs de l'expérience

à partir de 110€HT /personne

- Pack photos souvenirs de l'expérience
- Verre de fin
- Un cadeau souvenir par participant

2. DÉROULEMENT DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Explication de la mission par le chef d'orchestre

Les équipes se forment et le chef d'orchestre leur explique la mission particulière qu'ils doivent mener à bien.

2. Recherche d'indices

Par équipes, les chanteurs en herbe partent à la recherche des paroles et se livrent à une véritable chasse aux trésors.

3. Réécriture de la chanson

Pour aider votre chorale, les équipes doivent réécrire les paroles avant le grand show, accompagné par un chef de chœur professionnel.

4. Spectacle en chœur

En intégrant le chœur de ce chef d'orchestre réputé, les participants doivent terminer leur mission en honorant les paroles réécrivent en les chantant.

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 3h



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en intérieur ou en extérieur

Personnalisation de l'activité possible : livraison et donation à une association, durée et nombre d'objets à customiser, cadeau participants, etc.



Capacité : de 20 à 1 000 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Divertissement



Préserver l'harmonie de groupe

TOUS À CANNES

À PARTIR DE 100€ HT / PERSONNE

Comprenant :

- Les animateurs Widetrip
- Les techniciens spécialisés (directeur artistique, réalisateur, photographe)
- Le matériel (caméra, accessoires, lumières, appareil photo, documents explicatifs)



1. PRÉSENTATION

Le prochain Spielberg

Réalisateurs en herbe, vous avez reçu une convocation pour **une nomination du Festival de Cannes : meilleur pitch !**

Vous allez devoir imaginer un film selon un genre imposé (action, western, horreur...) et **concevoir son univers promotionnel** aidés des **animateurs** et des **techniciens spécialisés**. En équipe, vous produirez :

- 1 concept de film
- 1 affiche promotionnelle
- 1 présentation orale originale
- 1 interview

EN OPTION

à partir de 145€HT /personne

- pack Shutterstock
- 1 intervenant supplémentaire

à partir de 200€HT /personne

- pack Shutterstock
- 2 intervenants supplémentaires

2. DÉROULEMENT DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Présentation, tirage au sort et équipes : les participants doivent inventer un scénario de film selon un genre cinématographique imposé (western, horreur, action, film d'auteur...). Le maître du jeu définit les différentes équipes par un tirage au sort.

Au sein de l'équipe, chaque membre se voit attribuer un métier du cinéma (réalisateur, acteur, maquilleur...)

2. Création du pitch et promotion du film : pour inventer le film, chaque équipe a un briefing sur le genre cinématographique choisi. 20 minutes sont accordées pour que chaque groupe définisse les grandes lignes de leurs idées puis le scénario final est choisi par vote. à main levée. Chaque équipe réfléchit ensuite à la promotion du film : affiches, costumes, photos, interviews...).

3. Montage vidéo et restitution des films : à la fin de l'activité, les techniciens ont besoin de 4h pour retoucher et monter les fichiers créés. Ensuite, chaque groupe est appelé afin de présenter son film à l'affiche et les techniciens votent pour élire le meilleur film de la catégorie **"Réalisateurs en herbe" !**

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 3h



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en intérieur ou en extérieur

Personnalisation de l'activité possible : livraison et donation à une association, durée et nombre d'objets à customiser, cadeau participants, etc.



Capacité : de 5 à 200 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Divertissement



Stimuler la créativité

CHOEURA-OKÉ

À PARTIR DE 85€ HT / PERSONNE

Comprenant :

- La personnalisation du répertoire chanté
- L'animation par un chef d'orchestre professionnel
- Le temps de création de l'expérience et logistique

1. PRÉSENTATION

La voix de l'équipe

Et si plutôt que de faire les casseroles au karaoké, vous visiez **l'harmonie en équipe avec un maître d'orchestre** ?

Partagez un moment convivial entre collègues au cours duquel chaque participant chante en chœur pour **créer des liens authentiques**. Choisissez le répertoire musical que vous souhaitez et avec votre chef de chœur, formez une chorale pour interpréter des **chansons populaires en rythme**. Vous **expérimenterez ainsi les plaisirs de chanter en équipe** !

EN OPTION

à partir de 100€HT /personne

- La chorale
- Reportage photo

à partir de 125€HT /personne

- La chorale
- Reportage photo et vidéo

2. DÉROULEMENT DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Présentation par le chef d'orchestre

L'activité est encadrée par Marc Mir, chef d'orchestre américain. Il initie les participants au chant, fait travailler leurs vocalises et la respiration, et explique très simplement le solfège. Le répertoire musical est choisi par les membres du groupe.

2. Travail du chant

Par le chant en groupe choral, Marc va enseigner la fédération d'un groupe d'individus variés dans un seul ensemble musical et stimuler l'esprit d'équipe. les participants développent la synergie et la confiance au sein du groupe.

Les apprentis chanteurs apprennent des paroles, une mélodie et un rythme par le corps.

3. Prestation publique

Éventuellement, le groupe de chant peut donner une prestation publique.

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 2h



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en intérieur ou en extérieur

Personnalisation de l'activité possible : livraison et donation à une association, durée et nombre d'objets à customiser, cadeau participants, etc.



Capacité : de 5 à 1 000 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Divertissement



Collaborer sur un projet



ATELIERS CULTURE

ET TRADITIONS

Mêlant découvertes culturelles et jeux interactifs, ces expériences vous permettent d'explorer l'histoire et le patrimoine des régions de France. Entre devinettes, tests à l'aveugle et quizz, **enrichissez vos connaissances et votre culture générale.**

TRÉSORS DE FRANCE

À PARTIR DE 90€ HT / PERSONNE

Comprenant :

- Les animateurs Widetrip
- Le matériel et deux dégustations (6 stands)
- Le temps de création de l'expérience et logistique



1. PRÉSENTATION

Voyagez immobile et responsable

Plongez au coeur des trésors culturels, gastronomiques et historiques des régions de France. Répartis en plusieurs groupes, vous découvrirez différents stands, chacun représentant une région de France.

Sur chaque stand, **une activité ludique** vous attend pour découvrir les spécialités locales : **dégustations à l'aveugle, quizz, tournois et défis...**

EN OPTION

à partir de 125€HT /personne

- 7 stands, 2 experts,
- 3 dégustations

à partir de 135€HT /personne

- 8 stands, 3 experts,
- 5 dégustations

2. DÉROULEMENT DU JEU

Exemples de stands

1. Laissez tomber la pression

Découverte d'une bière brassé à Paris.

2. Dormez sur vos deux oreilles

Dégustation d'une spécialité Lyonnaise.

3. Il était une fois

Contes et légendes des Ardennes à écouter.

3. Doser votre lancer

Initiez-vous à un sport Breton.

4. Pariez sur un vingt sur vin

Dégustation de vin à l'aveugle.

5. Loin des yeux près du coeur

Quiz de culture générale sur nos DOM TOM.

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 2h



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en intérieur ou en extérieur

Personnalisation de l'activité possible : livraison et donation à une association, durée et nombre d'objets à customiser, cadeau participants, etc.



Capacité : de 2 à 500 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Dépaysement



Collaborer facilement sur un projet

AUTOUR DU VIN

À PARTIR DE 35€ HT / PERSONNE

Comprenant :

- L'animation par un sommelier
- La dégustation de vin (3 vins minimum)
- Un espace privatisé pour le groupe



1. PRÉSENTATION

Drôles d'associations

Connaissez-vous les bonnes associations de vin et gastronomie ? Profitez d'un moment de découverte ludique autour du vin en compagnie de fins sommeliers, avec qui il est bon de boire, savourer et refaire le monde. Plusieurs animations sont possibles pour faire travailler vos papilles de façon innovante : **dégustez à l'aveugle, accompagnez vos mets du bon breuvage, ou régalez-vous avec des plats assortis au vin adéquat !**

EN OPTION

à partir de 40€HT /personne

- Associations de fruits, légumes et vin

à partir de 50€HT /personne

- Vins français et du monde : dégustation comparative

2. DÉROULEMENT DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Présentation de l'activité

Cette expérience est un partenariat exclusif avec un sommelier de Paris. Celui-ci propose plusieurs ateliers autour du vin qui ont lieu dans une partie privatisée de son bar.

L'atelier peut se dérouler dans la ville de votre choix.

2. Les ateliers

Le sommelier propose aux participants 5 ateliers au choix aux associations parfois atypiques :

- Vin blanc et fromage
- Vin rouge et poisson
- Vins du monde
- Fruits, légumes et vin

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 2h



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en intérieur ou en extérieur

Personnalisation de l'activité possible : livraison et donation à une association, durée et nombre d'objets à customiser, cadeau participants, etc.



Capacité : de 2 à 120 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Enrichissement culturel



Briser la glace

IL ÉTAIT UNE FOIS UN PLAT

À PARTIR DE 50€ HT / PERSONNE

Comprenant :

- Le maître du jeu Widetrip
- Le matériel de jeu (cartes, buzzer, chronomètre, photos, tableau, feutres...)
- Le temps de création de l'expérience et logistique



1. PRÉSENTATION

Rires & devinettes

Beaucoup de gens connaissent l'histoire de la tarte Tatin, mais combien d'anecdotes de ce genre pourriez-vous raconter ? **Plongez dans les histoires anodines des plats cultes de France !** Tour à tour, faites deviner à votre équipe :

- **Une région**, en parlant avec une liste de mots interdits
- **Le plat typique de la région**, en le dessinant en un temps imparti
- **La légende cachée derrière le plat**, en la mimant

Un grand moment de rigolade garanti !

EN OPTION

à partir de 80€HT /personne

- Verre de fin
- Un cadeau souvenir par participant

à partir de 120€HT /personne

- Location du lieu
- Verre de fin
- Un cadeau souvenir par participant

2. DÉROULEMENT DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Premier tour : faire deviner à votre équipe : une région, un département ou une ville de France.

Pour la faire deviner, vous devez la décrire oralement, mais avec des mots interdits !. Si un mot interdit est prononcé, l'équipe juge aura le buzz et le tour s'arrête là. Vous avez 30 secondes pour faire deviner à votre équipe.

2. Deuxième tour : dessiner sur le tableau un plat typique de la région. Vous avez 60 secondes pour faire deviner à votre équipe.

3. Troisième tour : mimer l'histoire du plat.

1 minutes pour lire la carte et se préparer, puis 1min30 pour mimer. A la fin du chronomètre, l'équipe arbitre doit lire votre carte, et juger si l'histoire que vous avez réussi à faire deviner est assez proche de la réalité pour attribuer le point.

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 2h



Emplacement

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en intérieur ou en extérieur

Personnalisation de l'activité possible : livraison et donation à une association, durée et nombre d'objets à customiser, cadeau participants, etc.



Capacité : de 5 à 200 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Divertissement



Stimuler la créativité

LE CINÉMA PREND VIE

À PARTIR DE 50€ HT / PERSONNE

Comprenant :

- La privatisation du cinéma
- Le maître de soirée
- La projection du film choisi



1. PRÉSENTATION

Rien que pour vous

Faites vivre à vos équipes une soirée **100% cinéma** : une salle de cinéma entièrement privatisée pour vous qui diffuse le film de votre choix ! Personnalisez ensuite vos extras pour une soirée immersive : balade guidée avant la projection sur les traces des lieux de tournage, maîtres de cérémonie en costume d'époque, décoration, photobooth, food-truck, stand-up d'humoriste avant la projection, film de collection restauré, sélection de curiosités d'époque (publicités, courts-métrages...).

EN OPTION

à partir de 130€HT /personne

- Un cadeau souvenir par personne
- Une balade en fonction du film choisi

à partir de 110€HT /personne

- Un cadeau souvenir par personne
- Une balade en fonction du film choisi
- Un cocktail de fin

2. DÉROULEMENT DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Choix du film et arrivée au cinéma

Le cinéma Le Luminor est privatisé pour l'occasion et diffuse le film choisi au préalable par les participants. Le décor et l'ambiance sont mis en place en rapport avec le thème du film choisi.

2. Projection du film

Les participants visionnent le film choisi dans la salle privatisée rendue immersive par les costumes et l'ambiance.

3. Balade immersive et cocktail de fin de soirée

Une personnalisation infinie est possible grâce à un très large choix d'extras : balade guidée avant la projection, costumes d'époque, sélection de curiosités d'époque... Un cocktail dînatoire attend les participants pour clôturer cette soirée cinématographique.

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 2h30



Destinations :

Exclusivement à Paris

Possibilité de personnalisation de l'activité infinie



Capacité : de 5 à 300 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Divertissement



Briser la glace

BUTTER QUIZ

À PARTIR DE 50€ HT/ PERSONNE

Comprenant :

- L'animation par nos équipes et un comédien professionnel
- Le décor (pancarte, écran, buzzer...) et les accessoires de base
- Le temps de création de l'expérience et logistique



1. PRÉSENTATION

Les conteurs d'aventures

Revivez l'émission culte de Chabat à la sauce Widetrip. Choisissez parmi 5 grands thèmes (Histoire, Sports, Gastronomie, Développement Durable et Culture pop*) et laissez-vous guider dans **un moment riche en rires et en émotion**, divisé en plusieurs manches :

- Cookie
- Sucre ou Farine
- Dessert
- Calories
- Butter de la mort

Arriverez-vous jusqu'au bout en équipe ?

EN OPTION

à partir de 75€HT /personne

- Personnalisation en lien avec l'entreprise

à partir de 135€HT /personne

- Personnalisation en lien avec l'entreprise
- Verre de fin
- Un décor immersif

2. DÉROULEMENT DU JEU

Étapes de l'expérience

1. Cookie

Succession de questions à poser aux différentes équipes les unes après les autres. Les questions peuvent être choisies par les participants en relation avec leur environnement de travail.

2. Sucre ou Farine

Question de rapidité et fun en lien avec l'entreprise : ses valeurs, son histoire ...

3. Dessert

Différents menus et thèmes choisis par les organisateurs en lien avec les objectifs et thématiques de l'année de l'entreprise : challenges variés.

4. Calories

Questions d'actualité et Culture G.

5. Butter de la mort

Questions absurdes.

3. INFOS PRATIQUES



Durée : 2h30



Destinations :

- Ville de votre choix
- Activité à réaliser en intérieur ou en extérieur

Personnalisation de l'activité possible : livraison et donation à une association, durée et nombre d'objets à customiser, cadeau participants, etc.



Capacité : de 5 à 200 personnes

4. ATOUTS ET BÉNÉFICES



Divertissement



Créer du lien social

A high-angle, top-down photograph of a group of people, likely a sports team, gathered in a huddle. Their arms and hands are reaching towards the center, creating a circular pattern. Many of the individuals are wearing blue wristbands with the word 'EMFASIS' printed on them in white capital letters. The background is dark and out of focus, emphasizing the group's unity. The overall mood is one of teamwork and shared purpose.

Et vous, à quand remonte votre dernier moment de jeu avec votre équipe ?

Quelques photos de nos événements



Retours et références clients



« C'était super, très confortable, avec un accompagnement vraiment disponible et personnalisé »
Axelle, Dynvibe.



« Très bonne soirée, et l'équipe m'a fait de très bons retours : bon équilibre entre les anecdotes culturelles et la partie gourmande »
Adrien, Mczi Groupe.



« Excellent moment ; des retours positifs tant sur la découverte de Paris que sur la découverte d'artisans »
Joëlle, SAP France



CONTACTS



Fondateur WIDETRIP

Vice-Président ATD

nicolas.tranchant@wide-trip.com



Cheffe de projet

sarah.attias@wide-trip.com

06 65 57 91 59