

VOUS SOUHAITEZ RENFORCER LA COHÉSION AU SEIN DE
VOTRE ENTREPRISE ?



Laissez vous tenter par le

TEAM BUILDING



DES ANIMATEURS QUALIFIÉS



JOIE, BONNE HUMEUR ET CONVIVIALITÉ



DE MULTIPLES ACTIVITÉS :



UNE SALLE DE RÉUNION DE
45M²

LUDIQUES

TERRESTRES

NAUTIQUES

CONTACTEZ - NOUS !

☎ 02 40 36 85 79

✉ capnature@capsn.org

1 Route du Lac, 44450 Saint Julien de Concelles



NOS FORMULES

Encadrement

Pour toute activité il faut compter le prix de l'encadrement en plus du tarif matériel

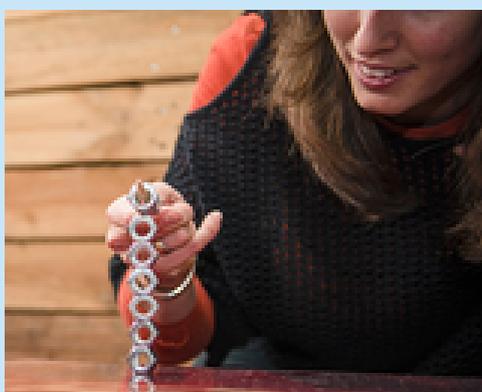
41€/h/
ÉDUCATEUR



60 secondes chrono

TARIFS MATÉRIEL

8€ / pers. / ½ journée



But du jeu : Par équipes, affrontez vous sur des épreuves ludiques sur un temps limité de 60 secondes !



CAP LANTA

TARIFS MATÉRIEL

10€ / pers. / ½ journée



But du jeu : Par équipes, affrontez vous sur des épreuves ludiques et remportez les avant l'équipe adverse !

ACTIVITÉS TERRESTRES



Slackline

3€ / pers. / ½ journée



Battle Archery

A partir de 6 personnes

8€ / pers. / ½ journée

ACTIVITÉS NAUTIQUES



Kayak 

5€ / pers. / ½ journée



Optimist

7€ / pers. / ½ journée



Stand-up Paddle 

5€ / pers. / ½ journée

ACTIVITÉS CULTURELLES LUDIQUES



Karaoké 

6€ / pers. / ½ journée



Chasse au trésor

6€ / pers. / ½ journée



Rallye photo VTT

8€ / pers. / ½ journée



CAP-Lanta

10€ / pers. / ½ journée



Quiz Culture Générale

4€ / pers. / ½ journée

60 SECONDES CHRONO

But du jeu : Par équipes, affrontez vous sur des épreuves ludiques sur un temps limité de 60 secondes !

Face challenge



Faire glisser un oreo du front jusqu'à la bouche, à l'aide des muscles du visage.

La tour d'écrous



Empiler le plus d'écrous possible à l'aide d'une baguette.

La tour de Kaplas



Empiler 3 kaplas à l'aide de baguettes chinoises.

Shooter pong



Faire glisser une balle de ping pong dans un shooter à l'aide d'un mètre.

Face challenge



Empiler 3 verres à l'aide d'un ballon de baudruche.

La tour infernale



Empiler 4 dés sur une cuillère (ou baton de bois) tenue dans la bouche.

Face challenge



A l'aide d'un élastique, faire tomber la canette de la table.

Empile tout



Monter la tour puis empiler les 4 gobelets et retirant les feuilles.

La catapulte



Mettre la cuillère dans un verre à l'aide d'une autre cuillère.

Basket Tennis



Par 2, s'échanger une boule de papier à l'aide d'un carton sur une distance jusqu'à la poubelle sans la faire tomber.



MATERIEL

60 SECONDES CHRONO

- 1 paquet d'Oréo
- 30 écrous
- 2 baguettes en bois (style mikado)
- 6 Kaplas
- 2 paires de baguettes chinoises
- 6 verres à shooter
- 2 mètres
- 6 balles de ping-pong
- 2 ballons de baudruches
- 6 verres en plastique
- 2 élastiques épais
- 2 canettes vides
- 6 feuilles
- 12 cuillères
- 6 verres en vert
- 4 morceaux de carton
- 2 poubelles
- 2 bâtons en bois
- 8 dés

CAP LANTA

But du jeu : Par équipes, affrontez vous sur des épreuves ludiques et remportez les avant l'équipe adverse !

Le Tangram



A l'aide de morceaux de bois se trouvant sur l'eau, construire le tangram avant l'équipe adverse.

Quizz 100% survie



Donner le plus de bonnes réponses aux questions de survie.

La Catapulte



A l'aide d'une catapulte, faire tomber tout les totem avant l'équipe adverse.

La Course Poursuite



En kayak, attraper le drapeau de l'équipe adverse avant qu'ils attrapent le votre.

Le Memory relai



Trouver les paires avant l'équipe adverse en procédant tour à tour.

Le tir à l'arc



Epreuve emblématique, soyer le dernier à garder votre flèche.

L'orientation



A l'aide d'une carte et d'une boussole, trouver un des poignards caché afin de vous qualifier.

La tour Infernale



Construire la tour la plus haute possible avec une main dans le dos.

La course d'aveugle



Par 2, 1 aveugle et 1 guide, ramener 3 sac de sable avant les adversaires.

Le parcours du combattant



Finir le parcours le plus rapidement possible.



MATERIEL

CAP LANTA

- 2 tangram en bois
- 2 buzzers
- 2 catapultes
- 10 mini-totem
- 2 drapeaux à attacher sur l'arrière des kayaks
- 2 jeux de memory en bois
- 2 sac (pour mettre les kaplas dedans)
- 80 kaplas
- 6 sacs de sable
- parcours du combattant à créer



CAP BOYARDS

But du jeu : Par équipes, participez à des épreuves ludiques afin de récolter le plus d'indices possible pour ouvrir le coffre et ramasser un maximum de pièces.

Le Tir à l'arc



Tirer à l'arc dans les ballon de baudruche afin de trouver la clef.

Le Bizutage



A l'aide d'une aiguille, crever des ballons remplis d'eau ou de farine et un indice à retrouver !

Les Jares



Empiler 3 kaplas à l'aide de baguettes chinoises.

La Goutière



créer un chemin entre l'eau et un vase dans lequel se trouve une clé attachée à un flotteur.

Le Musée



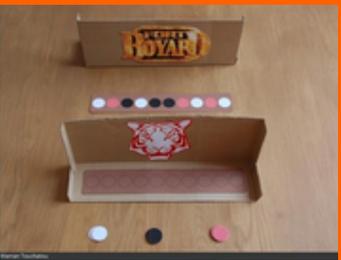
Dans une salle, éviter les lasers rouges (pelote de laine) afin d'atteindre la clef.

Les Batônnets



A tour de rôle, retirer 1, 2 ou 3 bâtons, celui qui prend le dernier perd.

Face challenge



A l'aide d'un élastique, faire tomber la canette de la table.

Les Cartons



50 Cartons mais un seul contient la clef

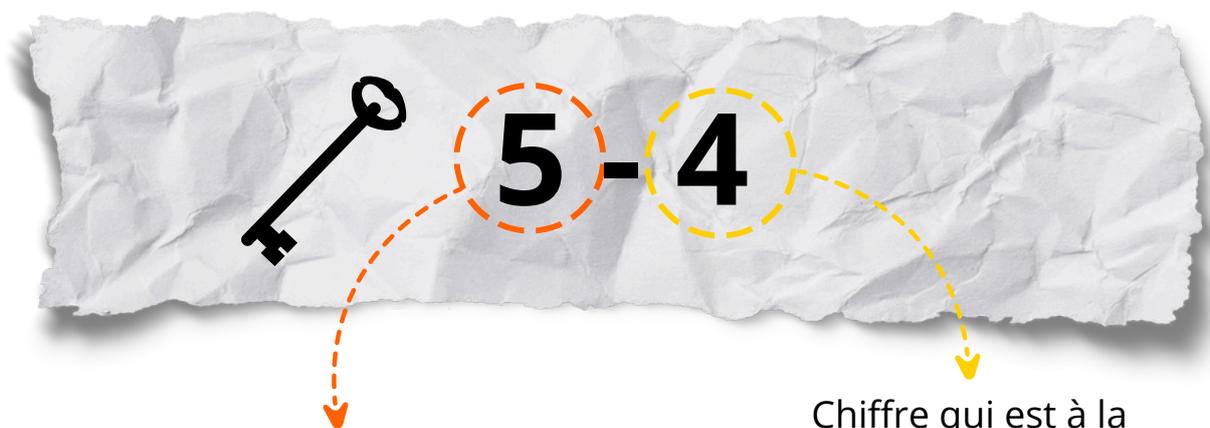


MATERIEL

CAP BOYARDS

- 30 ballons de baudruche
- 56 cartons de taille moyenne
- 6 sac plastiques noirs
- farine, pâtes cuites, etc...
- 3 gouttières
- 1 grande bouteille d'eau vide = récipient
- 1 pelote de laine rouge

Une clef =



5ème position
du cadenas

Chiffre qui est à la
5ème position



RAID ENTREPRISE

UN RAID ENTREPRISE C'EST QUOI ?

Tout d'abord c'est un bon moyen de créer du lien avec ses collègues tout en s'amusant !

COMMENT ÇA MARCHE ?

C'est une compétition entre plusieurs équipes qui doivent enchaîner plusieurs épreuves, « sportives », mais surtout fun ! On ne se prend pas au sérieux et on donne le maximum qu'on puisse donner !

LES ÉPREUVES :

Vous aurez le choix entre plusieurs épreuves en fonction de la formule que vous choisirez. Avec au choix, des affrontements directs entre chaque équipe tout au long du raid, ou une course au point endiablé pour savoir qui seront les plus rapides, et les plus précis tout au long des épreuves.

FORMULE COMBATTANTS (TERRESTRE)



FORMULE PLOUF (NAUTIQUE)



FORMULE 7ÈME COMPAGNIE (TERRESTRE ET NAUTIQUE)





RAID ENTREPRISE

Formule combattant (terrestre) : Tir à la corde, course de saut troué, course d'orientation mêlée à de la chasse au trésor, course en sac, sarbacane, tir à l'arc ventouse ou avec de vraies flèches, épreuves de précision de lancer, tangram par équipes, relais blind test, course de VTT, défis maniabilité en tandem et bien d'autres petits défis encore plus fous. Pour finir sur la fin par un parcours du combattant avec toutes les équipes.

Formule plouf (nautique): Sur le plan d'eau à proximité, Relais kayak/paddle, jeu du dernier debout, épreuves des poteaux, match de kayak polo, défi du plus grand nombre d'équipage sur son bateau, course d'orientation mêlée à de la chasse au trésor, course de barque géante (course de sécu. à la pagaie), pour finir avec des défis d'équilibres avec toutes les équipes.

Formule 7eme compagnie (combattant à l'eau MDR) : Un mix des deux formules pour celles et ceux qui aiment autant avoir les pieds sur terre que la tête dans l'eau.