

# Présentation des jeux



L'échappée  
ludique ✖

*Bien plus que jouer !*

Jeux immersifs pour  
**Séminaires et**  
**événements**  
**professionnels**

Créer des expériences collectives **mémorables**



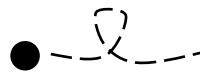


# Pourquoi le jeu fonctionne en entreprise

Le jeu permet de :

- Créer du lien entre les participants
- Découvrir les talents et les personnalités
- Stimuler la créativité et l'intelligence collective
- Favoriser les échanges et la coopération
- Célébrer un effort collectif
- Remettre de l'énergie dans une équipe

Le jeu est un moyen d'atteindre un **objectif**



Alors, à quoi allons-nous faire jouer vos clients ?



## Pourquoi faire confiance à L'Échappée Ludique ?

- Univers immersifs et personnages incarnés
- Animations clé en main
- Jeux adaptables à vos espaces
- Expériences accessibles à tous les profils
- Organisation simple pour les lieux
- Animations joyeuses et fédératrices
- Groupes de 10 à plusieurs centaines de participants

Des expériences qui permettent aux équipes de se découvrir autrement et créer des souvenirs communs.



# Nos formats d'animation

🧩 **Tournois semi coopératifs**  
Des épreuves en équipes régulièrement remixées où les participants collaborent... tout en visant une victoire individuelle.

🕵️ **Enquêtes et Cluedo géants**  
Interroger des suspects, analyser des indices et résoudre une intrigue immersive.

🗺️ **Jeux de piste et exploration**  
Résoudre des énigmes pour progresser d'étape en étape et découvrir un lieu.

🔒 **Escape game et jeux d'énigmes**  
Observer, manipuler et résoudre des énigmes pour atteindre l'objectif final.

● ———— Laquelle est idéale pour vos clients ? ————

# Nos animations phares



## Le Tournoi des Saturnales

À chaque épreuve, **les équipes sont recomposées** : les participants changent de coéquipiers et doivent s'adapter à de nouvelles dynamiques de groupe.

- Permet de rencontrer un maximum de collègues
- Favorise l'adaptabilité et la coopération
- Jusqu'à plusieurs centaines de participants



## Breizh Aventuriers

Un parcours d'énigmes qui mène les équipes d'étape en étape à travers un lieu ou une ville.

- Idéal pour **découvrir un site** avec de grands espaces
- Format dynamique
- Niveau accessible à tous
- Parfait en **extérieur**



## La Quête du Graal

Les participants interrogent les suspects incarnés par des comédiens. Humour, improvisation et interactions donnent au jeu une dimension **théâtrale**.

- Une animation à **mi-chemin entre jeu et spectacle**
- Des personnages joués avec humour
- Une enquête interactive
- Idéal pour marquer les esprits lors d'un séminaire

# TOURNOIS SEMI COOPÉRATIFS



# Le Tournoi des Saturnales

Un tournoi festif inspiré de la Rome antique, où les participants enchaînent défis, énigmes et épreuves en équipes renouvelées pour tenter de devenir le Roi ou La Reine des Saturnales.

## Concept

Les participants sont soumis en équipes à plusieurs épreuves variées, inspirées d'un fait historique. Particularité du jeu : **les équipes sont recomposées à chaque épreuve** et chaque joueur accumule des points individuellement tout au long du tournoi.

## Déroulement

1. Brief de tous les participants
2. Épreuve 1 : rapidité de résolutions d'énigmes en équipes
3. Remix des équipes : les joueurs retrouvent rapidement leurs nouveaux équipiers grâce à leur badge
4. Épreuves 2 (blind-test) et 3 (photos), voire 4 (énigmes) avec remix entre chaque
5. Comptage des points et désignation du ou de la gagnant·e

## Univers

*Chaque année pour le retour du solstice d'hiver, ont lieu les festivités des Saturnales. Tout est permis : crier, plaisanter, s'enivrer, jouer aux jeux de hasard, danser, chanter, etc. Un Roi ou Une Reine des Saturnales est désigné pour donner des gages ! Cette année, un grand tournoi est organisé pour le nommer et vous êtes tous candidats !*

## Points forts

- Les participants **rencontrent un maximum de collègues**
- Favorise **l'adaptabilité et la coopération**
- Ambiance festive et conviviale
- Fonctionne pour petits et très grands groupes

## Infos pratiques

1h30 à 2h30

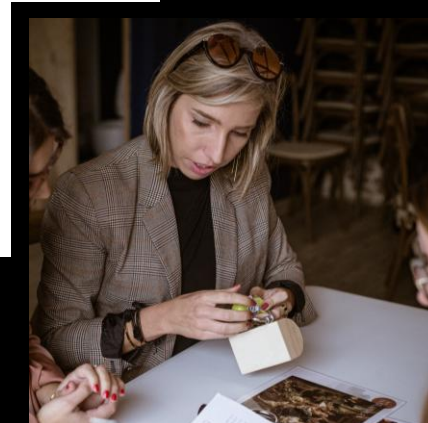
En intérieur dans un espace pouvant recevoir tout le groupe assis

Installation 1h – 1h30 / Rangement 1h-1h30

900 € HT de 20 à 45 personnes

1600 € HT jusqu'à 90 personnes

3000 € HT jusqu'à 200 personnes – sur devis au delà



# Mission 4202

Un serious game immersif où les équipes relèvent des défis pour réduire leur empreinte carbone et découvrir des actions concrètes pour agir au quotidien.

## Concept

Répartis en équipes, les participants relèvent plusieurs défis ludiques autour des éco-gestes et de l'empreinte carbone.

Particularité du jeu : **les équipes sont recomposées à chaque épreuve** et chaque joueur accumule des points individuellement tout au long du tournoi.

## Déroulement

1. Brief de tous les participants
2. Épreuve 1 : rapidité de résolutions d'énigmes en équipes
3. Remix des équipes : les joueurs retrouvent rapidement leurs nouveaux équipiers grâce à leur badge
4. Épreuves 2 (mémorisation) et 3 (« Juste prix »), voire 4 (écriture d'une histoire) avec remix entre chaque
5. Comptage des réductions d'empreinte carbone obtenues et désignation du ou de la gagnant-e

## Univers

*En l'an 4202, un voyage dans le passé est organisé pour comprendre ce qui a donné envie aux humains de passer à l'action et quelles actions ont été menées pour préserver la vie humaine sur Terre. Destination 2026 pour rencontrer les pionniers de la cause environnementale et les voir à l'œuvre !*

## Points forts

- Les participants **rencontrent un maximum de collègues**
- Favorise **l'adaptabilité et la coopération**
- Approche positive du sujet environnemental
- Alternance d'épreuves variées et dynamiques

## Infos pratiques

2h à 3h

Espace pouvant recevoir tout le groupe assis + 1 salle

Installation 1h30 / Rangement 1h-1h30

1000 € HT de 20 à 45 personnes

1700 € HT jusqu'à 90 personnes

3500 € HT jusqu'à 180 personnes – sur devis au delà



# ENQUÊTES ET CLUEDOS GÉANTS



# La Quête du Graal

Une enquête grandeur nature dans l'univers des légendes arthuriennes où les équipes interrogent de vrais suspects pour découvrir qui a volé le Graal.

## Concept

Pour résoudre l'affaire, les équipes doivent interroger plusieurs suspects incarnés par des comédiens, analyser leurs témoignages et repérer les incohérences dans leurs alibis. À l'issue de l'enquête, chaque équipe accuse le suspect qu'elle pense responsable du vol.

## Déroulement

1. Brief de tous les participants par le Roi Arthur ou sa mère avec présentation des suspects et de la mission.
2. **Interrogatoires** : les équipes interrogent tour à tour les 6 suspects incarnés par des comédiens. Une rotation organisée permet aux équipes de rencontrer chaque personnage dans de bonnes conditions.
3. **Analyse** : Chaque équipe confronte les témoignages et repèrent les incohérences.
4. **Accusation** : Chaque équipe désigne le suspect qu'elle pense coupable.
5. **Révélation finale** : Le véritable voleur du Graal est dévoilé devant tous les participants.

## Univers

*Arthur a enfin trouvé le Graal ! Mais alors qu'il s'absente de la Table Ronde victime d'une intoxication alimentaire, la coupe sacrée est volée. Les 6 personnes présentes sont suspectées. A vous de les interroger pour démasquer le voleur !*

## Points forts

- Une expérience entre jeu et spectacle grâce au jeu des 7 comédiens
- **Déduction, analyse collective et prise de décision en équipe**
- Humour, improvisation et rebondissements

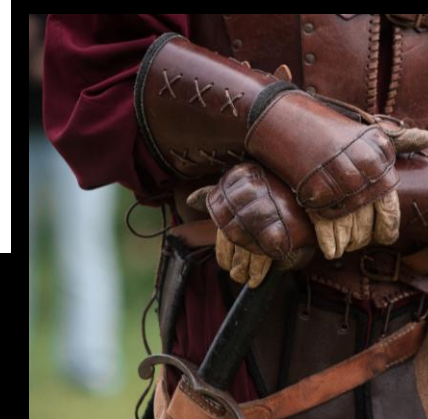
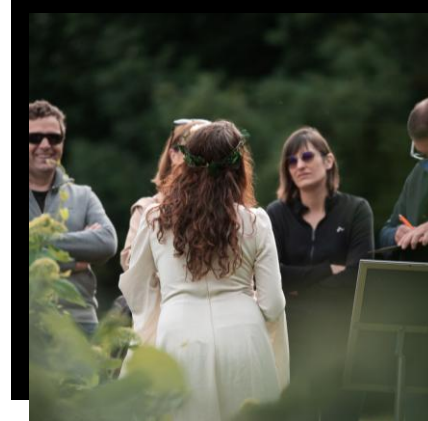
## Infos pratiques

1h30 à 2h

3000 € HT de 6 à 70 personnes

1 espace pouvant accueillir tout le groupe + 5 espaces pour que chaque comédien reçoive 2 groupes de 6 max

Installation 1h / Rangement 45 minutes



# Enquête (pas si) Funèbre

Une enquête presque policière où les équipes rouvrent un dossier classé pour découvrir qui a assassiné la redoutable dirigeante d'une entreprise de pompes funèbres.

## Concept

En analysant documents, interrogatoires et indices, les équipes doivent innocenter 3 suspects, trouver de nouvelles preuves pour reconstituer les faits et démasquer le coupable. Le jeu mêle analyse, déduction et résolution d'énigmes, dans une ambiance humoristique.

## Déroulement

1. Brief des participants, tous ensemble (+ vidéo) ou au fil de l'eau.
2. Les équipes analysent les pièces de l'enquête pour innocenter un premier suspect.
3. En résolvant des énigmes, elles ouvrent un coffre contenant des preuves cachées.
4. En croisant toutes les informations, les équipes identifient le coupable et ses éventuels complices.
5. Le jeu se termine par la révélation finale (+ vidéo).

## Univers

*Ce soir, comme chaque année à la même date, un esprit viendra hanter les lieux. Une conjuratrice vous informe qu'il s'agit du fantôme d'une personne assassinée ici même il y a fort longtemps. Démasquer son meurtrier est le seul moyen de vous débarrasser de cette âme égarée !*

## Points forts

- Animation simple à mettre en place
- Idéal pendant un cocktail ou un temps informel : les équipes peuvent démarrer au fur et à mesure de leur arrivée
- Déduction, analyse collective et prise de décision en équipe

## Infos pratiques

45 minutes - 1h

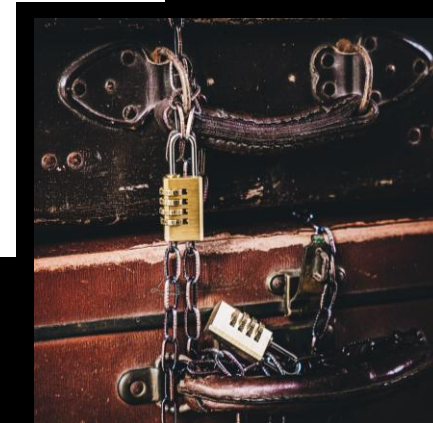
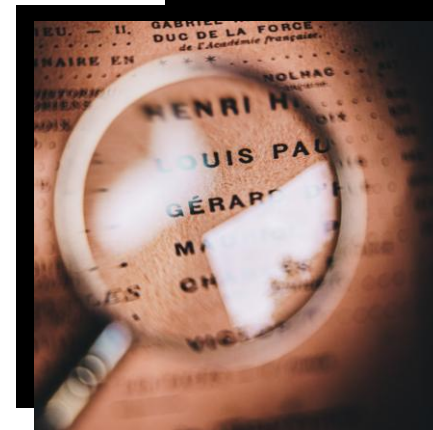
1 espace pouvant accueillir tout le groupe

Installation 1h / Rangement 30 minutes

800 € HT jusqu'à 50 personnes

1600 € HT jusqu'à 80 personnes, sur devis au delà

Voir le  
teaser  
vidéo



# JEUX DE PISTE ET EXPLORATION



# Breizh Aventuriers

Un jeu de piste géant où les équipes explorent un lieu en décodant des messages pour rejoindre la mystérieuse Guilde des Breizh Aventuriers.

## Concept

Les équipes parcourent un espace (ville, parc, site d'entreprise ou lieu de séminaire) et résolvent des énigmes qui leur indiquent progressivement leur prochaine destination.  
À chaque halte, elles récoltent des indices qui les aideront à ouvrir un coffre final.

## Déroulement

1. Les équipes partent **toutes les 5 minutes**, après avoir résolu une première énigme révélant leur destination.
2. Elles se déplacent vers l'étape indiquée dans l'espace de jeu.
3. À chaque étape : découverte d'un **indice** et résolution d'une **nouvelle énigme** menant à la suivante.
4. À l'arrivée : une dernière épreuve avant l'ouverture d'un coffre grâce aux indices récoltés.
5. Tout le monde réussit mais un classement est possible selon le temps de parcours.

## Univers

*La Guilde rassemble les plus grands aventuriers bretons. Aujourd'hui, elle décide de recruter de nouveaux talents. Pour la rejoindre, les participants devront prouver leurs talents d'explorateurs en décryptant une série de messages codés disséminés dans les lieux.*

## Points forts

- activité idéale pour **découvrir un lieu doté de grands espaces**
- favorise le repérage et le mouvement
- énigmes variées mobilisant plusieurs logiques, accessibles à tous les profils
- Aspect culturel : les participants apprennent des anecdotes sur la Bretagne

## Infos pratiques

1h30 à 3h d'animation

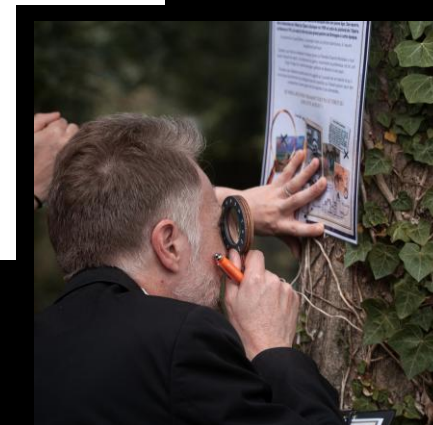
1 espace pouvant accueillir tout le groupe + 5, 8 ou 10 étapes de jeu

Installation 2h / Rangement 2h

1000 € HT jusqu'à 50 personnes

1700 € HT jusqu'à 90 personnes

3000 € HT jusqu'à 150 personnes – sur devis au delà



# La Ludic Secret Agency

Un jeu de piste où les équipes d'agents secrets parcourent un lieu pour décrypter un message confidentiel et réussir leur recrutement dans une agence en recrutement.

## Concept

Les équipes parcourent un espace (ville, parc, site d'entreprise ou lieu de séminaire) et résolvent des énigmes qui leur indiquent progressivement leur prochaine destination.  
À chaque halte, elles récoltent des indices qui les aideront à ouvrir un coffre final.

## Déroulement

1. Les équipes partent **toutes les 5 minutes**, après avoir résolu une première énigme révélant leur destination.
2. Elles se déplacent vers l'étape indiquée dans l'espace de jeu.
3. À chaque étape : découverte d'un **indice** et résolution d'une **nouvelle énigme** menant à la suivante.
4. À la 10<sup>ème</sup> étape : ouverture d'un coffre grâce aux indices récoltés.
5. Tout le monde réussit mais un classement est possible selon le temps de parcours.

## Univers

*La Guilde rassemble les plus grands aventuriers bretons. Aujourd'hui, elle décide de recruter de nouveaux talents. Pour la rejoindre, les participants devront prouver leurs talents d'explorateurs en décryptant une série de messages codés disséminés dans les lieux.*

## Points forts

- activité idéale pour **découvrir un lieu doté de grands espaces**
- favorise le repérage et le mouvement
- énigmes variées mobilisant plusieurs logiques, accessibles à tous les profils

## Infos pratiques

1h30 à 3h d'animation

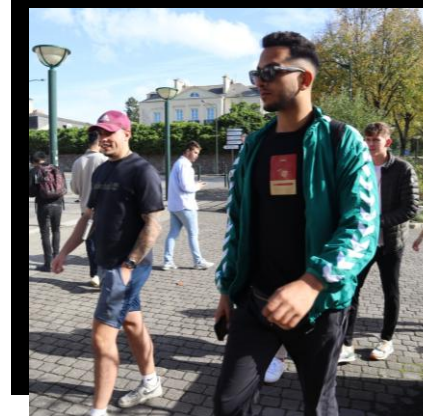
1 espace pouvant accueillir tout le groupe + 10 étapes de jeu

Installation 2h / Rangement 2h

1000 € HT jusqu'à 50 personnes

1700 € HT jusqu'à 90 personnes

3000 € HT jusqu'à 150 personnes – sur devis au delà



# ESCAPE GAME ET JEUX D'ÉNIGMES



# Le Secret des Dieux

Un jeu d'énigmes immersif inspiré de la mythologie grecque où les équipes découvrent en cours de partie qu'elles doivent coopérer entre elles pour percer un secret protégé par les dieux.

## Concept

Réparties en équipes, les joueurs commencent par résoudre leurs propres énigmes, puis comprennent progressivement qu'ils doivent **partager leurs informations avec les autres groupes** pour avancer. Le jeu alterne **résolution d'énigmes, manipulation d'objets, décryptage et coopération inter-équipes**.

## Déroulement

1. Iris, messagère des Dieux, introduit la mission et un quiz initial permet de débloquent les premiers indices.
2. Par équipes, les participants résolvent une série d'énigmes (cadenas, objets cachés, décodages...).
3. Les joueurs découvrent que les indices sont répartis entre 3 équipes et qu'ils doivent les mettre en commun pour débloquent la suite de la quête.
4. Les équipes sont libres de finir à 3 équipes rassemblées ou de se diviser une fois débloquentées.
5. Tous les groupes finissent le jeu mais un classement peut être réalisé.

## Univers

*Zeus a besoin de l'aide d'humains pour mener sur Terre une mission divine : découvrir l'identité de mortels hors du commun dont il a entendu parler. Il se sent menacé et veut absolument découvrir qui ils sont. Les Moires, divinités du Destin, ont caché cette information à l'aide d'énigmes qu'il faudra décrypter pour remplir la mission du Dieu de l'Olympe !*

## Points forts

- Mécanique **très forte de coopération** entre équipes
- Progression collective très satisfaisante
- **Possibilité d'adapter le message final à l'entreprise** (+ 200 € HT / nécessite un échange préalable)
- Niveau de difficulté challengeant

## Infos pratiques

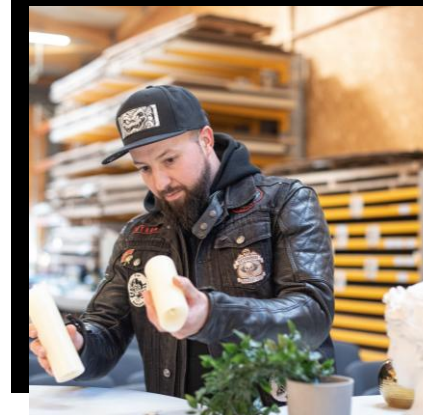
1h30 à 2h30 d'animation

1 espace pouvant accueillir tout le groupe autour de tables

Installation 1h30 / Rangement 1h30

900 € HT jusqu'à 40 personnes

1800 € jusqu'à 90 personnes – sur devis au delà



Voir le  
teaser  
vidéo

# Le Magot de Brannan

Une chasse au trésor revisitée inspirée de la ruée vers l'or où les équipes résolvent des énigmes pour retrouver la fortune d'un riche commerçant californien.

## Concept

En équipes, les participants résolvent une série d'énigmes réparties dans différents espaces pour reconstituer les indices menant à l'emplacement du magot.  
Le jeu mêle logique, observation et fouille. La meilleure équipe l'emporte !

## Déroulement

1. Les équipes (6 max.) tournent sur des **ateliers d'énigmes**, chacune suivant **une feuille de route différente**.
2. Les indices assemblés donnent accès à la suite du jeu.
3. Les joueurs découvrent alors un colis contenant objets et nouveaux éléments.
4. À partir de ce moment, la partie devient une **course** pour résoudre les dernières énigmes.
5. L'équipe la plus rapide ouvre le coffre final et découvre le magot.

## Univers

*Sam Brannan a fait fortune pendant la ruée vers l'or californienne. Il a dissimulé une partie de sa richesse ici et a créé des énigmes pour la protéger. Sa descendante fait appel à vous pour les résoudre et mettre la main sur le magot ! Elle partage avec ceux qui trouvent le trésor, promis...*

## Points forts

- Alternance entre réflexion, fouille et exploration
- Rotation entre plusieurs ateliers d'énigmes
- Énigmes variées pour que **chacun contribue à la réussite du groupe**
- Dynamique de **compétition** entre équipes

## Infos pratiques

1h30 à 2h d'animation

1 espace pouvant accueillir tout le groupe + 5 salles à proximité

Installation 1h30 / Rangement 1h30

800 € HT de 10 à 40 personnes

Voir le  
teaser  
vidéo



# JEUX DE DÉCOUVERTE URBAINE



# Le Journal d'un Collectionneur - RENNES

Rallye urbain d'énigmes pour découvrir le patrimoine rennais.

## Concept

En suivant les traces de Christophe-Paul de Robien (personnage historique réel), les équipes parcourent le centre historique de Rennes et résolvent des énigmes liées aux lieux emblématiques de la ville. À travers le jeu, les participants découvrent **l'histoire et le patrimoine rennais**.

## Déroulement

1. RDV devant l'Opéra de Rennes : l'agent secret et l'excentrique héritière de Robien présentent la mission.
2. Les équipes reçoivent le journal du collectionneur et une feuille de route différente.
3. Elles parcourent 9 lieux emblématiques du centre-ville, résolvent des énigmes (observation, photo, dessin, mesure...) et découvrent des anecdotes historiques.
4. Les indices récoltés permettent de trouver 5 codes ouvrant un coffre au point de rendez-vous.
5. Un message final codé révèle le secret du mystérieux prisme.

## Univers

*La découverte du journal d'un parlementaire du XVIIIème fait grand bruit dans le monde des collectionneurs. Il contiendrait des indices pour retrouver un prisme miraculeux révélant le futur... Vous êtes mandatés par l'héritière et les Renseignements Généraux Ludiques pour parcourir la ville et mettre la main dessus.*

## Points forts

- Découvrir Rennes en jouant : expérience entre jeu d'énigmes et visite culturelle
- Favorise la coopération et la réflexion collective
- Parcours conçu avec une guide conférencière
- Idéal pour un séminaire en centre-ville

## Infos pratiques

1h30 à 2h30

3km de marche

**1200 € HT jusqu'à 50 personnes (2 animateurs)**

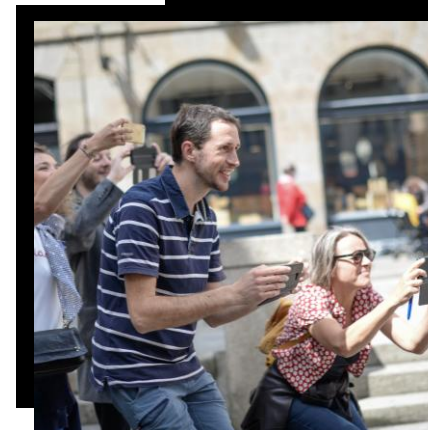
1 animateur possible (moins immersif) : 700 € HT jusqu'à 30 personnes

**1800 € HT jusqu'à 90 personnes – sur devis au delà**

**Tarif groupe moins de 20 personnes**

**25 € HT/pers avec minimum 300 € HT**

**Les matins du lundi au jeudi**



# Cherchez Posez Shootez - RENNES / NANTES

Rallye photo créatif pour explorer une ville autrement.

## Concept

Un rallye photo où les équipes doivent trouver les lieux idéaux pour se mettre en scène et réaliser les clichés demandés.

Les missions s'inspirent de la culture locale : produits régionaux, artistes locaux, histoire et lieux emblématiques de la ville.

## Déroulement

1. Brief par le directeur artistique d'AUDIOVIZH qui présente la mission.
2. Les équipes reçoivent un livret de projets photo et un sac d'accessoires.
3. Elles partent en autonomie dans la ville pour réaliser les clichés de leur choix parmi les listes du livret.
4. Des missions photo urgentes peuvent être envoyées pendant le jeu.
5. Retour au point de rendez-vous pour découvrir les photos, attribuer les points et désigner l'équipe gagnante.

## Univers

*La société Audiovizh fait appel à vous pour repérer des lieux pour de futurs tournages pour plusieurs projets : films, émissions, publicités, vidéos YouTube, pochettes d'albums. Votre mission : revenir avec les meilleurs clichés pour remporter ce contrat !*

## Points forts

- Grande autonomie et liberté stratégique des équipes
- Favorise créativité et imagination
- Découverte ludique de la ville et de sa culture locale
- Des souvenirs photo à partager après l'événement

## Infos pratiques

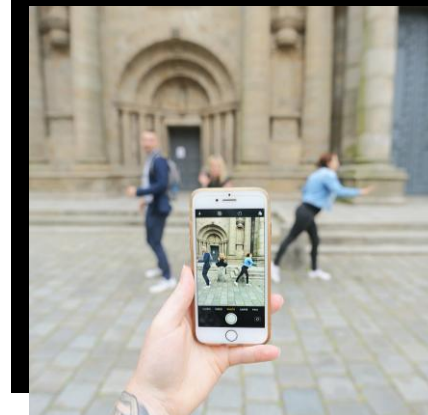
2h à 2h30

Prévoir smartphones ou appareils photos bien chargés

600 € HT jusqu'à 45 personnes + 40 € HT / équipe de 7 pour les accessoires dont une partie est consommable + frais de déplacement pour NANTES

1200 € HT jusqu'à 90 personnes + accessoires

1800 € HT jusqu'à 120 personnes + accessoires – sur devis au delà



# Recrute Corsaires - SAINT-MALO

Une aventure immersive dans les rues de Saint-Malo pour intégrer l'équipage d'une célèbre corsaire.

## Concept

À Saint-Malo, les participants rejoignent l'équipage d'Anne Dieu-Le-Veut, célèbre corsaire. Avant de prendre la mer, ils doivent retrouver sa lettre de course volée. Entre enquête, énigmes, rencontre avec les commerçants et exploration de la ville, les équipes suivent les traces du voleur pour remettre la main sur le précieux document.

## Déroulement

1. Brief par Anne Dieu-Le-Veut devant le bateau pirate.
2. **Enquête chez les commerçants complices** pour récolter des indices sur le voleur de la lettre de course.
3. Les équipages retrouvent Anne, lui révèlent l'identité du voleur et obtiennent la suite de leur quête.
4. Parcours à travers la ville, **résolution d'une série d'énigmes et prise de clichés** en avançant sur les traces du coupable.
5. Les indices collectés ouvrent un livre-coffre caché chez un nouveau complice, contenant la fameuse lettre.

## Univers

*Amis navigateurs, vous vous présentez pour embarquer à bord du Mât Loin, navire d'Anne Dieu-Le-Veut. Mais... Morbleu ! Vous apprenez qu'on a dérobé la lettre de course qui la nomme Corsaire de l'État. Sans elle, impossible de quitter le port ! À moins d'identifier ce gredin de voleur et de suivre sa trace...*

## Points forts

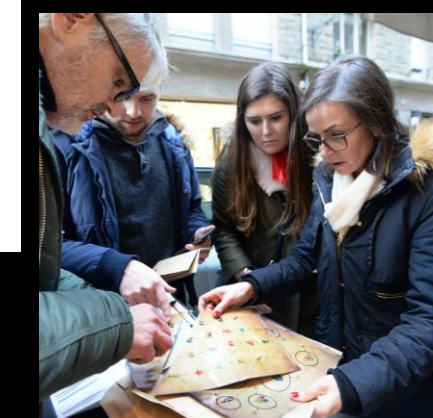
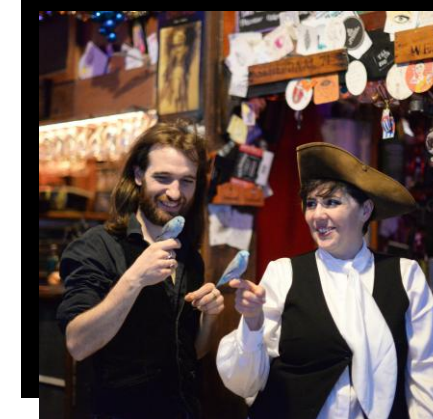
- Découverte originale de Saint-Malo à travers son histoire corsaire
- Jeu d'exploration dynamique mêlant **enquête, énigmes et observation**
- **Cohésion d'équipe** : les joueurs doivent s'organiser, partager les indices et avancer ensemble

## Infos pratiques

2h-2h30

1100 € HT jusqu'à 50 personnes – sur devis au delà

Prévoir smartphones ou appareils photos bien chargés



# En résumé

Souhait client	Animation idéale	Espaces nécessaires	Durée de jeu	Intérêt	Nombre de participants max
<b>Interconnaissance</b>	Le Tournoi des Saturnales	1 salle pouvant accueillir tous les participants assis	1h30 à 2h30	Équipes remixées à chaque épreuve	<b>300</b>
<b>Activité pendant un cocktail</b>	Enquête (pas si) Funèbre	1 salle pouvant accueillir tous les participants assis autour d'une table	45 min à 1h par équipe	Démarrage décalé possible	<b>80</b>
<b>Mise en mouvement</b>	Breizh Aventuriers ou Ludic Secret Agency	1 salle pour le groupe entier + 5 à 10 étapes	1h30 à 3h	Déplacement Autonomie des groupes Réussite pour tous	<b>150</b>
<b>Activité « spectaculaire »</b>	La Quête du Graal	1 salle pour le groupe entier + 5 espaces distincts pouvant accueillir 12 personnes	1h30 à 2h	Jeu et théâtre avec les 6 comédiens	<b>70</b>
<b>Challenge</b>	Le Secret des Dieux	1 salle pour le groupe entier autour de tables	1h30 à 2h30	Niveau de difficulté ++ Coopération	<b>90</b>
<b>Séminaire RSE</b>	Mission 4202	2 salles pouvant accueillir tous les participants assis	1h	Pédagogie et éco-gestes	<b>180</b>
<b>Activité culturelle</b>	Le Journal d'un Collectionneur	Centre-ville de Rennes	1h30 – 2h30 selon nombre	Activité en extérieur À la découverte de Rennes	<b>90</b>
<b>Activité créative</b>	Cherchez Posez Shootez	Centre-ville de Rennes	2h-2h30	Imagination souvenirs photo	<b>120</b>

Ces jeux sont

**accessibles pour**  
**100% des**  
**collaborateurs**

- Quel que soit leur âge
- Pas besoin d'être sportif
- Pas besoin d'avoir de connaissances préalables
- Pas besoin d'être un joueur aguerri
- Nous adaptons notre manière d'animer au public, aux personnalités des participants



A l'issue du jeu,

**les équipes auront :**

**1**



Été plongées dans une  
histoire

**2**



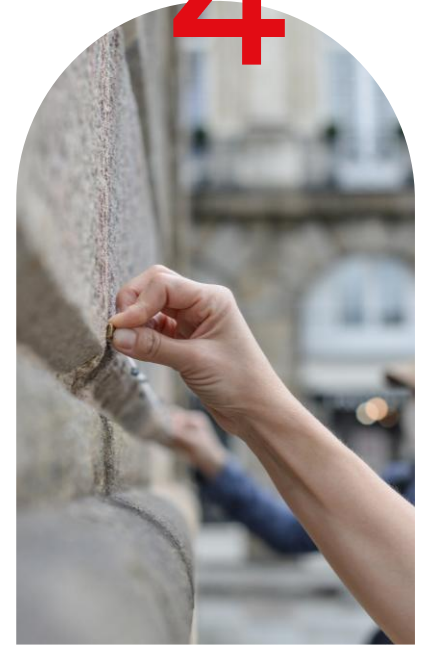
(re)Découvert leurs  
collègues

**3**



Résolu des problèmes  
en équipe

**4**



Appris ensemble : sur  
l'entreprise, le  
patrimoine, la culture



Et elles auront passé  
un bon moment

“

*J'ai eu l'occasion de participer à plusieurs événements ludiques organisés par L'Échappée Ludique : c'est toujours de grande qualité et très plaisant.*

*Tout est toujours organisé dans les moindres détails pour vous plonger dans l'histoire et l'univers du jeu. C'est simple : elle a tout prévu ! Du coup, vous êtes portés et vous n'avez qu'à vous amuser et prendre plaisir.*

”

**ILS NOUS ONT  
FAIT CONFIANCE**



“


**BOUYGUES  
CONSTRUCTION**
**Audrey, BOUYGUES CONSTRUCTION**

*Grand plaisir d'avoir participé à un jeu organisé par Lucile.  
Grand plaisir aussi d'avoir coconstruit avec elle des  
propositions pédagogiques aux modalités innovantes.  
Hâte de recommencer !*


**Aude, ECAM**

*Nous avons collaboré avec L'Échappée Ludique lors d'une  
journée d'entreprise où notre objectif a été pleinement  
réalisé grâce à une activité ludique et de cohésion.  
L'Échappée Ludique a réussi à instaurer une ambiance  
captivante et dynamique, favorisant ainsi la convivialité à  
travers le jeu.*


**INSEE**
**Laurent, INSEE**

*C'était vraiment très bien, bien au-delà de ce que j'imaginai. Bravo  
pour les idées, les jeux et l'animation... et l'adaptation aux  
conditions et aléas. Les collègues étaient heureux et contents à l'idée  
de partager les photos de l'épreuve... Votre jeu va continuer à vivre à  
la direction régionale.*


**6TM**
**Sandrine, 6 TM**

*Pour notre temps fort annuel, nous avons confié l'organisation de l'activité  
principale (85 personnes) à Lucile et son équipe. Un vrai parcours  
d'énigmes pour renforcer notre cohésion de teams ! Merci pour votre bonne  
humeur et pour cette jolie créa ! 6TM est super heureux d'avoir partagé ce  
moment avec vous 😊*



”





On démarre ?



**Lucile Rousseau**

06 82 37 69 80

[contact@lechappee-ludique.fr](mailto:contact@lechappee-ludique.fr)

