



OBJECTIF :

Créer une animation « Fun » mettant en valeur l'esprit d'équipe, la réflexion, la communication, la concertation, l'entraide... tout en respectant la thématique de la fameuse émission : Fort Boyard.

NOTRE CONCEPT :

En restant le plus près possible de l'esprit du jeu télévisé, l'animation réunira votre groupe en équipes homogènes constituées en amont par vos soins (ou par tirage au sort), affichées sur place et identifiées par un dossard aux couleurs de votre entreprise (ou autre élément distinctif).

Ces équipes participeront successivement à des épreuves ludiques inspirées de l'émission, pour gagner un maximum de clés, en mettant à contribution à la fois la tête et les jambes ainsi que la cohésion d'équipe.

L'équipe qui aura le plus de clé à la fin de l'animation pourra ouvrir le coffre au trésor.

DÉROULÉ :

Après le célèbre jingle de l'émission, le coup d'envoi de votre FORT BOYARD sera donné à l'issu d'un briefing du responsable d'animation sur les objectifs et le principe de l'animation.



Les équipes évolueront indépendamment les unes des autres sur les défis proposés (soit 2 équipes en opposition sur chaque atelier). A chaque atelier, leur sera remis des clés proportionnellement à leurs résultats. Afin d'éviter toute attente, les rotations seront gérées par les animateurs.

DURÉE : environ 2h00 à 3h00



L'ATELIER INCONTOURNABLE :

Les énigmes du Père Fouras : Un animateur costumé en père Fouras proposera ses fameuses énigmes, aux représentants des équipes qui se présenteront à lui.

LES ATELIERS DÉFIS À CHOISIR PARMIS LA LISTE SUIVANTE :

Les bâtonnets, le billot, l'aquarium, La tour infernale, les gouttières, la ligne de vie, stand à l'aveugle olfactif, parcours à l'aveugle, atelier mémoire & construction, casse-tête chinois, sarbacane géante, relais goutte d'eau, expressions & mimes, mikado géant, ...

Ces ateliers sont tenus par un animateur costumé.

ÉPREUVES SOLO POUR RÉCUPÉRER DES CLÉS BONUS (EN OPTION) :

Epreuve 1 : Défi escalade (en option supplément à prévoir)

Un défi escalade sera proposé aux représentants des équipes, qui devront se dépasser pour ramener une clé. Un mur d'une hauteur de 6 à 8m en fonction de l'espace, qui sera encadré par 1 moniteur d'escalade (un 2^{ème} pourra être rajouté selon le nombre de participants).

Cette option comprend le matériel d'escalade (baudrier, corder, système d'auto-assurance). A savoir : 6m soit 40 grimpeurs/heure ou 8m soit 60 grimpeurs/heure)



Epreuve 2 : Défi Magicien du Fort (en option: supplément à prévoir)

Un défi Magicien du Fort sera proposé aux représentants des équipes. Ils devront se mesurer aux magiciens et se surpasser pour espérer ramener une clé à l'équipe. Jeux proposés : Bonneteau, jeu de la clé, jeu de carte, ...

Epreuve 3 : Joute (en option: supplément à prévoir)

Faites tomber votre adversaire en gardant le bon équilibre !

