URBAN GAMING

CATALOGUE

team building et serious game

Urban Gaming .

Urban Gaming est une entreprise experte de la pédagogie du jeu. Nous avons construit notre expertise autour de la chaîne de valeurs de la gamification.

Nous maîtrisons en interne l'ensemble des compétences liées à la gamification (accompagnement projet, ingénierie pédagogique et créative, plateforme et application, préparation logistique et animation des jeux).

Nous avons deux champs d'interventions, en entreprise :

Les team buildings pour créer du lien, appuyer la cohésion, le partage, dans le cadre de séminaires, journées d'équipes, fêtes d'entreprises...)

Les serious games pour sensibiliser, accompagner les enjeux RH ou la formation.

Nos jeux s'adressent principalement aux départements ressources humaines / formation, et à la communication interne.
Plus globalement nous intervenons sur toute expertise métier qui pourrait nécessiter une transmission, une formation, une sensibilisation.

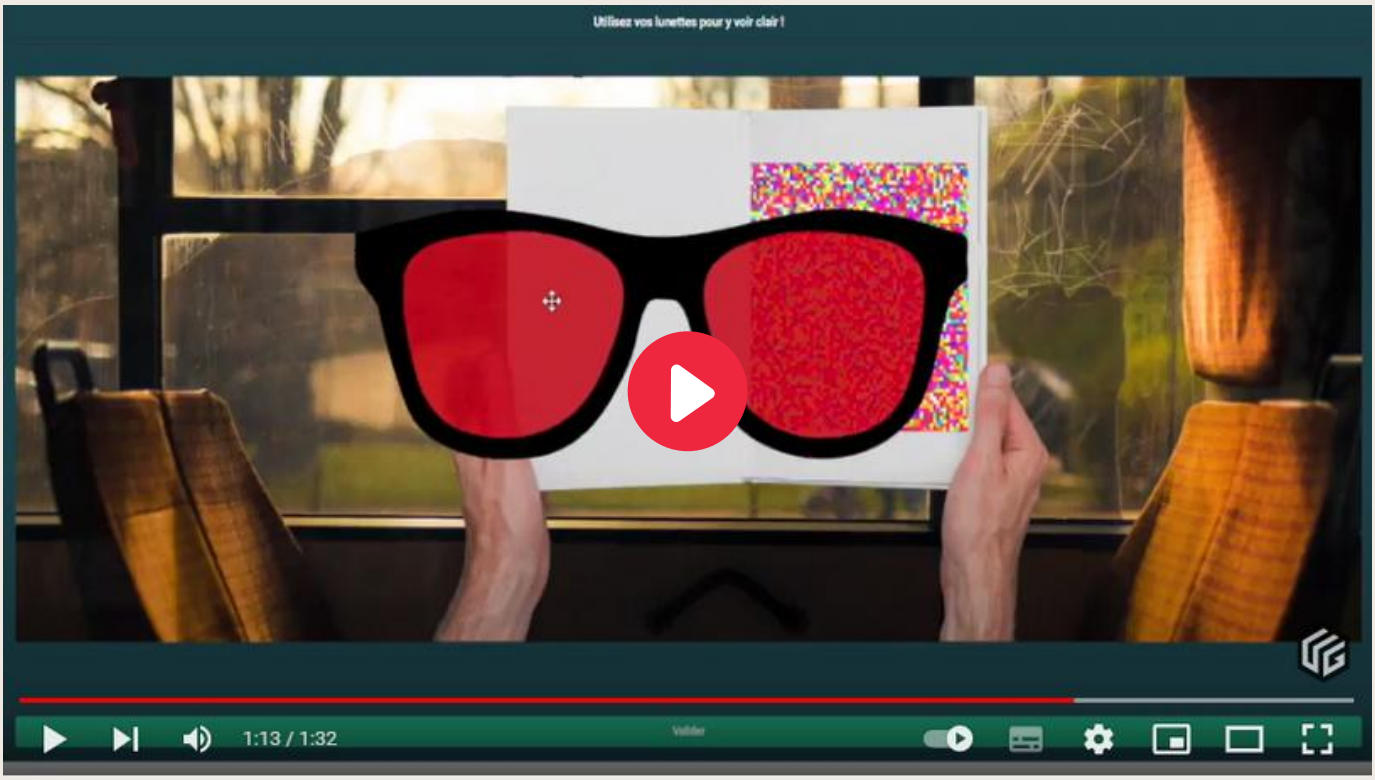
Quelques exemples de sujets d'intervention :
L'intégration des salariés, la cybersécurité, le handicap, le changement, la gestion de crise, l'agilité, la RSE, la gestion des émotions, les lois et réglementation, les déménagements...

Avec une technologie "home made", créée par nos développeurs, co-fondateurs, nous pouvons aujourd'hui proposer des jeux présentiels ou distanciels; collectifs ou individuels, encadrés ou autonomes.

La technologie Urban Gaming .

Vous voulez un aperçu des jeux et de la technologie qui se glisse derrière tablettes, smartphones et ordinateurs ?

Une image vaut mille mots…alors imaginez une vidéo !



Le guide visuel.

Dans ce catalogue, vous retrouverez des références visuelles. Ces points de repère visuels vous permettent de comprendre la typologie et les possibilités offertes par les différents jeux.

JEU PRÉSENTIEL

JEU POUVANT SE FAIRE DE MANIÈRE AUTONOME

CONTENU DE JEU GÉNÉRIQUE

JEU DISTANCIEL

JOUABLE EN MULTI-JOUEURS

TEMPLATE PERSONNALISABLE

JEU ENCADRÉ PAR UN ANIMATEUR

JOUABLE EN SOLO

SUR MESURE

Itinérant dans les lieux réceptifs ou dans vos bureaux

En distanciel avec outil de visio conférence et plateforme Urban Gaming

Statique dans les lieux réceptifs ou dans vos bureaux

Itinérant en extérieur

Nos team buildings .

Cliquez sur un jeu pour découvrir la fiche produit

Présentiel

RALLYE EN VILLE

ENQUÊTE EN EXTÉRIEUR

ENQUETE SUR UNE PERTE DE MÉMOIRE

ESCAPE GAME RSE

ENQUÊTE EXOTIQUE

DÉFIS SUR LES DIFFÉRENTES FORMES D'INTELLIGENCE

JEU DE SURVIE SUR UNE ÎLE

DÉCOUVERTE DE MUSÉE

ESCAPE GAME SUR LES TECHNOLOGIES

JEU DE STRATÉGIE

JEU DE NOËL

Distanciel

ENQUÊTE SUR LE THÈME D'ARSÈNE LUPIN

MINI PAUSE LUDIQUE

JEU SUR LA RSE

ATELIER POUR DÉCOUVRIR NOS POINTS COMMUNS

EXAMEN FUN ET POUR DEVENIR PILOTE D'UN AVION SOLAIRE

ENQUÊTE POLICIÈRE AUTOUR D'UN BRAQUAGE

ENQUÊTE AUTOUR DE DIFFÉRENTS SPORTS

SENSIBILISATION LUDIQUE SUR LES TECHNOLOGIES

JEU DE NOEL

Nos serious games .

Cliquez sur un jeu pour découvrir la fiche produit

Présentiel

JEU POUR INTÉGRER LES NOUVEAUX

SENSIBILISATION LUDIQUE A LA GESTION DU CHANGEMENT

JEU SUR LES EMOTIONS

JEU POUR DÉCOUVRIR LES LOCAUX

SENSIBILISATION LUDIQUE A LA CONFORMITÉ

JEU SUR LA GESTION DE CRISE

SENSIBILISATION LUDIQUE AUX NOUVELLES LOIS

ESCAPE GAME POUR INTÉGRER LES NOUVEAUX

Distanciel

JEU POUR INTÉGRER LES NOUVEAUX

SENSIBILISATION LUDIQUE SUR LE HANDICAP

JEU SUR LA GESTION DU CHANGEMENT

JEUX SUR LA GESTION DES ÉMOTIONS

JEU POUR DÉVELOPPER LES COMPORTEMENTS AGILES

Présentiel ou distanciel

ON ATTEND VOTRE BRIEF !

Team building, l'intro .

L'absence de jeu en entreprise crée un flou ✳

✳ si vous avez du mal à lire la phrase précédente, sachez que la solution se trouve ici.

Le team building, c'est pour la cohésion de l'équipe...

VRAI !

Mais pas que...

Le team building :

- mobilise les diverses compétences des collaborateurs.
- développe la performance des équipe en renforçant la solidarité et l'intelligence collective
- apaise les conflits
- facilite la communication, permet de "désiloter" les départements
- permet de mieux connaître ses collègues
- développe la créativité
- booste la motivation
- donne une image moderne et dynamique de l'entreprise (la fameuse marque employeur)
- Mais surtout, le team building rend beau.*

* la preuve en dernière page... C'est troublant, n'est ce pas ?

PURSUIT GAMING

Un rallye digital pour découvrir une ville.

de 15 à 2000 joueurs | 1h30 à 3h de jeu |
matériel (idéalement) : écran, vidéoprojecteur

Concept : Exit le bon vieux jeu de piste papier : avec cette chasse au trésor digitale, c'est toute la ville qui devient votre plateau de jeu. A chaque point d'intérêt des défis thématisés; histoire, cinéma, littérature, culture G...découvrez une ville comme vous ne l'avez jamais vue !

Scénario : Visiter, c'est bien — mais digitaliser la découverte & mettre en avant vos talents respectifs & faire fonctionner votre matière grise & garder les yeux grands écarquillés comme un gamin pendant toute la durée du jeu *RESPIRE* c'est mieux !

IDÉAL SI

- VOUS SOUHAITEZ FAIRE RESSORTIR L'IMPORTANCE DU COLLECTIF
- VOUS AVEZ BESOIN D'UNE ACTIVITÉ DONT LA DURÉE EST ADAPTABLE
- VOUS AVEZ BESOIN DE FAIRE JOUER UN GRAND NOMBRE DE PERSONNES EN MÊME TEMPS
- VOUS SOUHAITEZ UN JEU ITINÉRANT ET MULTITHÉMATIQUE

plaquette complète

PRÉSENTIEL

DISTANCIEL

ENCADRÉ

AUTONOME

MULTI-JOUEURS

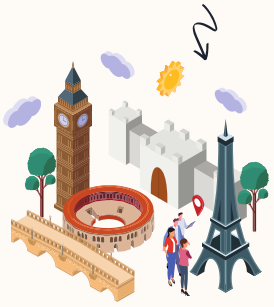
SOLO

GÉNÉRIQUE

TEMPLATE PERSONNALISABLE

SUR MESURE

Itinérant en extérieur



MISSION OUTDOOR

Un team building pour mener l'enquête dans n'importe quelle ville ou resort

de 15 à 2000 joueurs | 1h30 à 3h de jeu | matériel (idéalement) : écran, vidéoprojecteur

Concept : Vous voulez passer quelques heures au grand air ? Respirer, entendre les ptits oiseaux chanter, vous balader dans les plus belles villes du monde ?
Et pour autant vôtre âme d'enquêteur vous fait des appels du pied ? Alors voici le parfait compromis.
Mission : outdoor est un jeu adaptable en ville ou resort.

Scénario : Mission : outdoor propose 3 scénarios :

- Le défi d'Arsène
- Green Impulse
- Smart People

Découvrez les dans la plaquette complète.

IDÉAL SI

- VOUS SOUHAITEZ FAIRE RESSORTIR L'IMPORTANCE DU COLLECTIF ET LA COMPLÉMENTARITÉ DE CHACUN.
- VOUS RÉUNISSEZ DIFFÉRENTES RÉGIONS OU PLUSIEURS PAYS.
- VOUS AIMEZ LES ENQUÊTES ET LA DÉCOUVERTE.
- VOUS ATTENDEZ UN JEU ACTIF ET DYNAMIQUE.

plaquette complète

Itinérant en extérieur

BLACK OUT

Retrouvez la mémoire et découvrez vos actions des dernières 24h

de 15 à 2000 joueurs | 45 min, 1h ou 1h30 de jeu |
matériel (idéalement) : écran, vidéoprojecteur

Concept : Remontez dans vos souvenirs pour comprendre ce qui est à l'origine de votre Black-out.
En équipe, à l'aide de la tablette et des documents à votre disposition, retracez l'emploi du temps de vos dernières 24h.
Sillonnez la ville virtuelle et récupérez un maximum d'indices. Collaboration, fun et matière grise sont les maître mots de cette activité.

Scénario : Vous vous réveillez avec un bon mal de crâne dans une salle que vous ne connaissez pas, entouré de plusieurs de vos collègues. Comment êtes-vous arrivé ici ?
Tout comme vos camarades, vous ne vous rappelez plus des dernières 24h.... Dans votre sac se trouvent une tablette et une carte de la ville...

IDÉAL SI

- VOUS NE VOUS SOUVENEZ PAS...
- VOUS CHERCHEZ UNE ACTIVITÉ FUN ET COLLABORATIVE
- VOUS AIMEZ LES ENQUÊTES ET LES RETOURS DANS LE TEMPS
- VOUS CHERCHEZ UNE ACTIVITÉ ORIGINALE

plaquette complète

PRÉSENTIEL
DISTANCIEL
ENCADRÉ
AUTONOME
MULTI-JOUEURS
SOLO
GÉNÉRIQUE
TEMPLATE PERSONNALISABLE
SUR MESURE

Statique dans les lieux réceptifs ou dans vos bureaux

ECO VENGERS

Un escape game sur le thème des super-héros de la RSE

de 15 à 1000 joueurs | 1h30 de jeu |
matériel (idéalement) : tables, écran, vidéoprojecteur

Concept : La rencontre d'un escape game et d'une enquête RSE.
Chaque équipe, ou "brigade", se rassemble autour d'une table.
Sur cette dernière, une mystérieuse mallette et une tablette...
Le top départ est donné : un contre-la-montre s'enclenche et les équipes affrontent différents challenges, liés au digital, qui les mèneront sur la résolution de l'enquête.

Scénario : Depuis des millénaires, la déesse de la nature, Déméterre, veille sur quatre demi-dieux, « Les Eco-vengers » qui assurent l'équilibre climatique et énergétique de la planète
Leurs pouvoirs sont assurés par la bague d'Onyx appartenant à Déméterre. Or depuis quelques mois, cette bague s'avère introuvable...

IDÉAL SI

- VOUS SOUHAITEZ SENSIBILISER VOS COLLABORATEURS AUX ENJEUX RSE DE FAÇON INNOVANTE ET LUDIQUE
- VOUS SOUHAITEZ FAIRE RESSORTIR LA COMPLÉMENTARITÉ DE CHACUN.
- VOUS AVEZ BESOIN DE FAIRE JOUER UN GRAND NOMBRE DE PERSONNES EN MÊME TEMPS
- VOUS AIMEZ LES MÉCANIQUES D'ESCAPE GAME

plaquette complète

PRÉSENTIEL
AUTONOME
GÉNÉRIQUE
DISTANCIEL
MULTI-JOUEURS
TEMPLATE PERSONNALISABLE
ENCADRÉ
SOLO
SUR MESURE

Statique dans les lieux réceptifs ou dans vos bureaux

L'INTERLUDE PHOTO

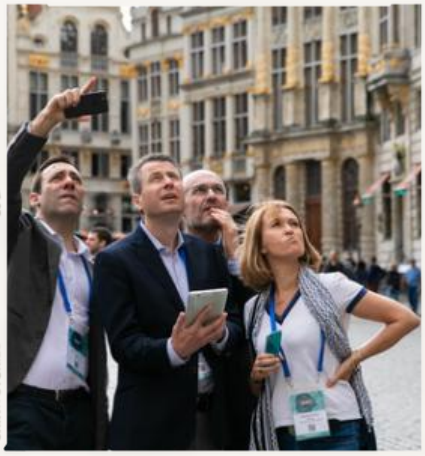
PURSUIT GAMING

PURSUIT GAMING

MISSION : OUTDOOR

MISSION : OUTDOOR

INSTANT DEBRIEFING



PURSUIT GAMING

JUNGLE EXPE

Un Escape Box qui place la collaboration au coeur de la stratégie.

de 15 à 1000 joueurs | 1h30 de jeu |
matériel (idéalement) : tables, écran, vidéoprojecteur

Concept : Jungle Expe est un escape game nomade qui permet de mettre en avant la notion de collaboration.
Sur leur table de jeu, les participants trouveront une mallette et une tablette. Au début du jeu, 4 cartes personnages sont proposées ; chaque participant doit choisir celle qui lui correspond le plus. Mission : retrouver des chercheurs et tous leurs travaux de recherche précieusement conservés dans la mallette.

Scénario : Tropi'Connect est une application qui permettra bientôt d'analyser différentes facettes de la forêt amazonienne en temps réel : un outil indispensable pour sauver le poumon vert de la planète ! Une expédition a été lancée afin qu'une équipe de chercheurs teste l'application en plein cœur de la jungle. Mais ils n'ont pas donné signe de vie depuis plusieurs jours...

IDÉAL SI

- VOUS SOUHAITEZ UN JEU QUI METTE EN AVANT LES SOFT SKILLS DE VOS COLLABORATEURS
- VOUS ATTENDEZ UN JEU SUR LA COLLABORATION ET LA COOPÉRATION
- VOUS CHERCHEZ UNE ACTIVITÉ ORIGINALE ET TROPICALE
- VOUS AIMEZ LES MÉCANIQUES D'ESCAPE GAME

plaquette complète

PRÉSENTIEL
AUTONOME
GÉNÉRIQUE
DISTANCIEL
MULTI-JOUEURS
TEMPLATE PERSONNALISABLE
ENCADRÉ
SOLO
SUR MESURE

Statique dans les lieux réceptifs ou dans vos bureaux

SMART PEOPLE

Un jeu pour s'amuser ensemble autour des différentes formes d'intelligence des collaborateurs

de 15 à 1000 joueurs | 1h30 à 3h de jeu | matériel (idéalement) : écran, vidéoprojecteur

Concept : Dans un lieu réceptif, en équipes, les participants vont devoir partir à la chasse aux Smart People. Chaque personnage trouvé permet de débloquer un challenge sur la tablette : culture, cinéma, musique, créativité... autant de thèmes auxquels les participants devront se frotter pour être acceptés à leur tour dans le cercle (hautement exclusif !) des Smart People.

Scénario : Connaissez vous les Smart People ?
Il s'agit de personnes très très calées qui disposent chacune d'une faculté unique et propre.
Ces Smart People ont leur club. Tout individu qui désire y entrer devra surmonter un rite initiatique hors du commun — un bizutage de l'intellect, en quelque sorte !
Partez à la rencontre de ces personnages, plongez dans chacun de leurs univers relevez leurs défis et devenez vous-même un Smart People !

IDÉAL SI

- VOUS SOUHAITEZ FAIRE JOUER DES POPULATIONS AVEC DES PROFILS VARIÉS ET COMPLÉMENTAIRES/ DIFFÉRENTS DÉPARTEMENTS.
- VOUS SOUHAITEZ DU COLLECTIF ET DE LA COMPLÉMENTARITÉ.
- VOUS CHERCHEZ UN JEU À FAIRE SUR VOTRE LIEU DE SÉMINAIRE.

plaquette complète

PRÉSENTIEL
AUTONOME
GÉNÉRIQUE
DISTANCIEL
MULTI-JOUEURS
TEMPLATE PERSONNALISABLE
ENCADRÉ
SOLO
SUR MESURE

Itinérant dans les lieux réceptifs ou dans vos bureaux

SKILLS ISLAND

Un Escape Box qui vous place au coeur d'une île (presque) déserte...

de 15 à 100 joueurs | 1h30 à 3h de jeu |
matériel (idéalement) : 2 espaces distincts, écran, vidéoprojecteur

Concept : Escape Game : Survivez sur une île (presque) déserte.
Armées de leur tablette et de leur kit de survie rempli d'accessoires, les équipes devront réussir à contacter les secours avant l'arrêt des recherches. Des défis individuels et collectifs permettront de mettre en avant les aptitudes des participants afin de survivre au mieux dans ce milieu hostile.

Scénario : Le séminaire annuel s'annonçait si bien : une croisière de rêve dans l'Océan Indien.
L'ouragan Robin en aura pourtant décidé autrement ! Votre petit avion a eu un problème technique et a dû se poser en plein milieu de l'océan. Vous voilà échoués sur une île déserte.
Vous n'avez aucun moyen de contacter les secours et il va falloir organiser la vie sur place...

IDÉAL SI

- VOUS SOUHAITEZ UN JEU QUI METTE EN AVANT LES SOFT SKILLS DE VOS COLLABORATEURS
- VOUS ATTENDEZ UN MIXE ENTRE INDIVIDUEL ET COLLECTIF
- VOUS CHERCHEZ UNE ACTIVITÉ ORIGINALE
- VOUS AIMEZ LES MÉCANIQUES D'ESCAPE GAME

plaquette complète

PRÉSENTIEL
DISTANCIEL
ENCADRÉ
AUTONOME
MULTI-JOUEURS
SOLO
GÉNÉRIQUE
TEMPLATE PERSONNALISABLE
SUR MESURE

Statique dans les lieux réceptifs ou dans vos bureaux

MUSEUM GAMING

Une activité digitale pour la visite des musées, mélangeant fun et culture

de 15 à 1000 joueurs | 1h30 à 3h de jeu | matériel (idéalement) : écran, vidéoprojecteur

Concept : Qui a dit que les musées, c'était barbant ? Cette activité digitale, mélange de fun et de culture, saura réconcilier les amateurs d'art et les boute-en-train, pour découvrir de manière ludique les grandes œuvres des musées.
Munis de tablettes, partez à l'assaut du musée de votre choix à travers des quiz et autres challenges créatifs.

Scénario : Ce jeu ne raconte pas d'histoire ...il vous raconte l'Histoire !

Re-découvez : le Louvre, le musée d'Orsay, le Château de Versailles, Le Quai Branly, le musée des Arts et métier...

IDÉAL SI

- VOUS AIMEZ LES ACTIVITÉS CULTURELLES ET LA DÉCOUVERTE.
- VOUS SOUHAITEZ DU COLLECTIF ET DE LA COMPLÉMENTARITÉ.
- VOUS RÉUNISSEZ DES PERSONNES DE DIFFÉRENTES RÉGIONS OU PAYS.
- VOUS ATTENDEZ UN JEU ACTIF..

plaquette complète

PRÉSENTIEL

AUTONOME

GÉNÉRIQUE

DISTANCIEL

MULTI-JOUEURS

TEMPLATE PERSONNALISABLE

ENCADRÉ

SOLO

SUR MESURE

Itinérant dans les lieux réceptifs

E-VENGERS

Un escape game nomade sur le thème des super-héros du digital

de 15 à 1000 joueurs | 1h30 de jeu |
matériel (idéalement) : tables, écran, vidéoprojecteur

Concept : La rencontre d'un escape game et d'une enquête digitale.
Chaque équipe, ou "brigade", se rassemble autour d'une table.
Sur cette dernière, une mystérieuse mallette et une tablette…
Le top départ est donné : un contre-la-montre s'enclenche et les équipes affrontent différents challenges, liés au digital, qui les mèneront sur la résolution de l'enquête.

Scénario : Bill Jobs, c'est le mentor de 4 "presque super-héros", nos fameux E-vengers.
Il est fort, il est grand, il est énigmatique – oui mais voilà, il s'est fait enlever par Mégalowman, méchant réfractaire à l'avancée du digital.
Votre mission : ouvrir une mallette et les boîtes qu'elle contient pour retrouver la "YouManRing", la bague de Bill Jobs.

IDÉAL SI

- VOUS SOUHAITEZ SENSIBILISER VOS COLLABORATEURS AU DIGITAL
- VOUS SOUHAITEZ FAIRE RESSORTIR LA COMPLÉMENTARITÉ DE TOUS.
- VOUS AVEZ BESOIN DE FAIRE JOUER UN GRAND NOMBRE DE PERSONNES EN MÊME TEMPS
- VOUS ATTENDEZ UN JEU QUI DEMANDE DE LA COMMUNICATION ENTRE LES PARTICIPANTS

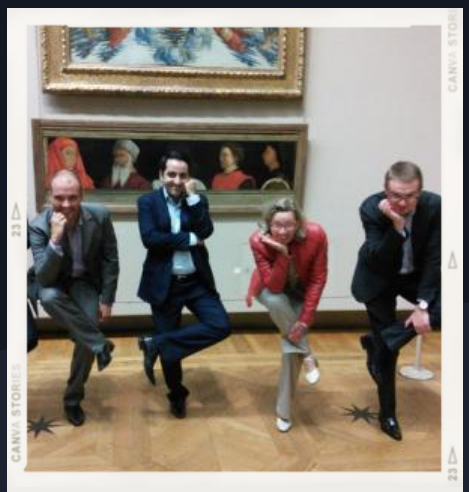
plaquette complète

PRÉSENTIEL
AUTONOME
GÉNÉRIQUE
DISTANCIEL
MULTI-JOUEURS
TEMPLATE PERSONNALISABLE
ENCADRÉ
SOLO
SUR MESURE

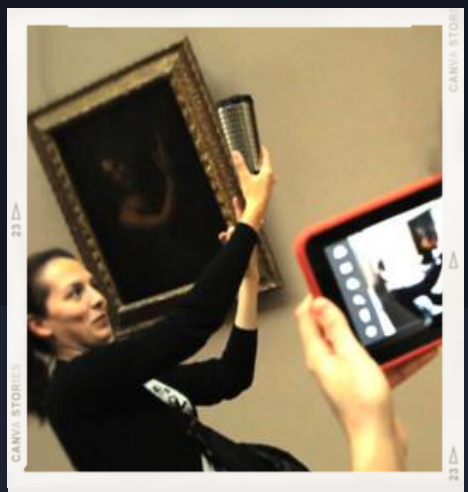
Statique dans les lieux réceptifs ou dans vos bureaux

L'INTERLUDE PHOTO

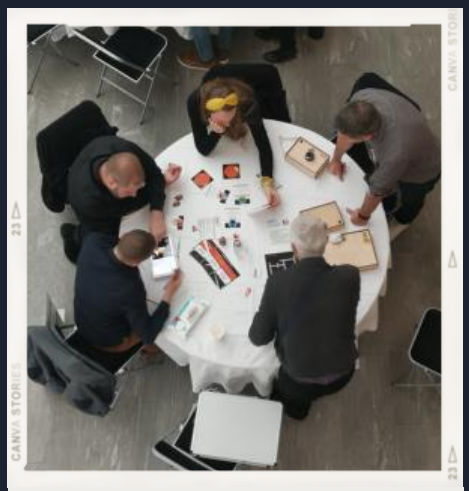
MUSEUM GAMING



MUSEUM GAMING

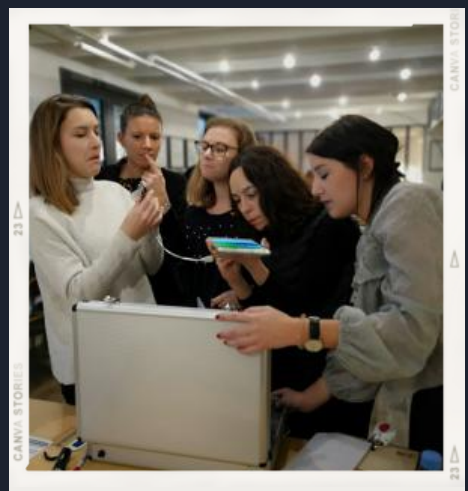


MUSEUM GAMING



ECO VENGERS

E VENGERS



E VENGERS

THE MAZE

Un jeu de stratégie qui met en exergue la notion de prise de décision collective

de 15 à 1000 joueurs | 1h30 à 2h30 de jeu |
matériel (idéalement) : tables, écran, vidéoprojecteur

Concept : Un jeu de débat, de partage, d'écoute et de prise de décisions.
Chaque équipe va devoir se frayer un chemin à travers la base militaire TEST et ses nombreuses pièces virtuelles. Derrière chaque porte, du bon ou du mauvais… et autant de choix à faire pour avancer !
Chaque membre de votre équipe se verra remettre de précieuses indications — la communication sera donc la clé de votre survie !

Scénario : Le célèbre scientifique John Evans a découvert le Graal de la recherche sur les cellules souches…Oui mais voilà, il meurt une semaine plus tard, avant d'avoir pu en faire profiter le monde !
Katheryn, son amie, vous charge de retrouver le carnet de notes dans lequel John a consigné ses découvertes. Ce précieux carnet est enfermé dans un coffre de l'ancienne base militaire TEST.

IDÉAL SI

- VOUS AIMEZ LES JEUX DE STRATÉGIE ET ATTENDEZ UN TEAMBUILDING QUI INCITE À LA COMMUNICATION
- VOUS SOUHAITEZ DÉVELOPPER L'ÉCOUTE ET L'EMPATHIE DE VOS COLLABORATEUR
- VOUS AVEZ ENVIE DE JOUER LA COOPÉTITION, AVEC UNE LOGIQUE DE RAPIDITÉ, ET DE COLLABORATION
- VOUS AVEZ AU MOINS 60 MINUTES DE TEMPS DE JEU

plaquette complète

PRÉSENTIEL
AUTONOME
GÉNÉRIQUE
DISTANCIEL
MULTI-JOUEURS
TEMPLATE PERSONNALISABLE
ENCADRÉ
SOLO
SUR MESURE

Statique dans les lieux réceptifs ou dans vos bureaux

CHRISTMAS GAMING

Une enquête de Noël qui vous emmènera au coeur des traditions !

de 15 à 1000 joueurs | 1h30 à 2h30 de jeu |
matériel (idéalement) : écran, vidéoprojecteur

Concept : Dans un lieu réceptif, en équipes, les participants vont devoir partir à la chasse aux commerçants du village de Courcheval. Chaque personnage trouvé permet de débloquer un challenge : traditions de Noël, cinéma, musique, plats typiques… autant de thèmes auxquels les participants devront se frotter pour récupérer des indices sur la localisation du chalet de Courcheval.

Scénario : A l'occasion des fêtes de fin d'année, vous décidez de réaliser votre rêve : partir fêter Noël dans le froid, sous la neige, en espérant secrètement apercevoir un vieux barbu dans son traîneau…Votre grand-tante Gislaine possède LE plan parfait : un joli chalet caché au fin fond de la montagne, tout près du petit village de Courcheval ! Mais où se trouve-t-il précisément ? La mémoire de la pauvre Gislaine n'est plus ce qu'elle était. Il va falloir vous débrouiller sans elle…

IDÉAL SI

- VOUS SOUHAITEZ FAIRE UN TEAM BUILDING POUR LES FÊTES DE NOËL
- VOUS AIMEZ LES ENQUÊTES ET LES MÉCANIQUES D'ESCAPE GAME
- VOUS AVEZ GARDÉ VOTRE ÂME D'ENFANT
- VOUS AVEZ BESOIN DE FAIRE JOUER UN GRAND NOMBRE DE PERSONNES EN MÊME TEMPS

plaquette complète

PRÉSENTIEL

AUTONOME

GÉNÉRIQUE

DISTANCIEL

MULTI-JOUEURS

TEMPLATE PERSONNALISABLE

ENCADRÉ

SOLO

SUR MESURE

Itinérant dans les lieux réceptifs ou dans vos bureaux

LE DÉFI D'ARSÈNE

Une enquête qui nécessite de bien utiliser son monocle !

de 15 à 2000 joueurs | 1h30 de jeu |
matériel (idéalement) : ordinateur et connexion Internet

Concept : En format virtuel (Teams, Skype, Zoom, Webex…),les participants vont devoir aider la police d'Etretat à interroger les Smart People. Ils détiennent des informations sur Neil Pausner, qui a remplacé un tableau par un faux au SmartMuseum. Chaque personnage trouvé permet de débloquer un challenge collectif

Scénario : Bienvenue à Etretat!
Vous tombez bien, nous avons besoin d'aide pour résoudre une enquête urgente.
Nous avons reçu ce matin la lettre d'un certain Neil Pausner. Celui-ci nous annonce qu'il a falsifié une œuvre inestimable et qu'il compte la remplacer ce soir lors de l'inauguration du musée. Ce n'est pas la première fois qu'il sévit, à chaque fois sous un nouveau nom. Cela fait des années qu'il nous nargue et je suis à bout…

IDÉAL SI

- VOUS SOUHAITEZ QUE LES COLLABORATEURS DÉCOUVRENT LEUR TALENTS CACHÉS
- VOUS AIMEZ LES ENQUÊTES ET LES MÉCANIQUES D'ESCAPE GAME
- VOUS SOUHAITEZ FAIRE RESSORTIR L'IMPORTANCE DU COLLECTIF
- VOUS AVEZ BESOIN DE FAIRE JOUER UN GRAND NOMBRE DE PERSONNES EN MÊME TEMPS

plaquette complète

PRÉSENTIEL
AUTONOME
GÉNÉRIQUE
DISTANCIEL
MULTI-JOUEURS
TEMPLATE PERSONNALISABLE
ENCADRÉ
SOLO
SUR MESURE

En distanciel avec outil de visio conférence et plateforme Urban Gaming

ICE BREAKER

Un ensemble de mini-jeux qui va vous faire fondre

de 15 à 2000 joueurs | de 5 à 40 min de jeu |
matériel (idéalement) : ordinateur et connexion Internet

Concept : Vous organisez un événement, une réunion, une journée et vos collaborateurs n'échangent que timidement ? Le jeu Ice Breaker, c'est une série de mini-jeux qui permettront de mettre un coup de pied dans la glace. Digne des meilleurs défis du fameux jeu télévisé avec un fort dans l'eau, un vieux barbu qui donne des énigmes et des pièces, Ice breaker, c'est la mise à disposition du "Fort Urban", dans lequel vous pourrez partir piocher vos défis virtuels préférés.

Scénario : La légende raconte qu'il serait né en 1815 quelque part dans le Grand Sud... Au cours de sa longue vie, le père Fougasse a accumulé une quantité phénoménale de connaissances, au point parfois de se mélanger un peu les pinceaux... ! C'est là que vous intervenez ! A vous de défier le père Fougasse en relevant l'une (ou plusieurs) de ses énigmes, et rendre ainsi un peu d'érudition à l'humanité toute entière !

IDÉAL SI

- VOUS CHERCHEZ UN JEU TYPE ICE BREAKER
- VOUS SOUHAITEZ ÊTRE AUTONOME DANS LA GESTION JEU
- VOUS CHERCHEZ DES MINI JEUX COURTS ET VARIÉS DANS LES THÉMATIQUES
- VOUS AIMEZ RIRE !

plaquette complète

PRÉSENTIEL

AUTONOME

GÉNÉRIQUE

DISTANCIEL

MULTI-JOUEURS

TEMPLATE PERSONNALISABLE

ENCADRÉ

SOLO

SUR MESURE

En distanciel avec outil de visio conférence et plateforme Urban Gaming

ECO VENGERS

Un escape game virtuel sur le thème des super-héros de LA RSE

de 15 à 2000 joueurs | 1h30 de jeu |
matériel (idéalement) : ordinateur et connexion Internet

Concept : La rencontre d'un escape game virtuel et d'une enquête RSE. Chaque équipe, ou "brigade", se rassemble en visioconférence
Sur cette dernière, un lien de jeu leur est remis.
Le top départ est donné : un contre-la-montre s'enclenche et les équipes affrontent différents challenges, liés à la RSE qui les mèneront sur la résolution de l'enquête.

Scénario : Depuis des millénaires, la déesse de la nature, Déméterre, veille sur quatre demi-dieux « Les Eco-vengers » qui assurent l'équilibre climatique et énergétique de la planète
Leurs pouvoirs sont assurés par la bague d'Onyx appartenant à Déméterre. Or depuis quelques mois, cette bague s'avère introuvable...

IDÉAL SI

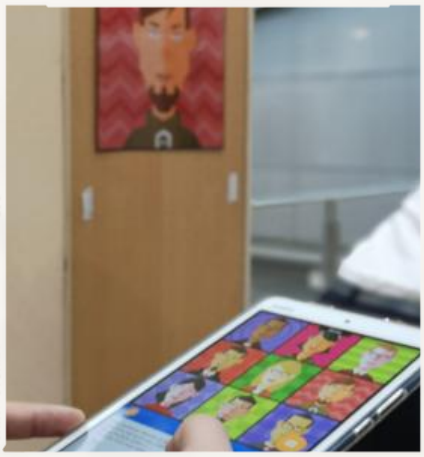
- VOUS SOUHAITEZ SENSIBILISER VOS COLLABORATEURS AUX ENJEUX RSE DE FAÇON INNOVANTE ET LUDIQUE
- VOUS AIMEZ LES ENQUÊTES ET LES MÉCANIQUES D'ESCAPE GAME
- VOUS SOUHAITEZ FAIRE RESSORTIR L'IMPORTANCE DU COLLECTIF
- VOUS AVEZ BESOIN DE FAIRE JOUER UN GRAND NOMBRE DE PERSONNES EN MÊME TEMPS

plaquette complète

PRÉSENTIEL
AUTONOME
GÉNÉRIQUE
DISTANCIEL
MULTI-JOUEURS
TEMPLATE PERSONNALISABLE
ENCADRÉ
SOLO
SUR MESURE

En distanciel avec outil de visio conférence et plateforme Urban Gaming

L'INTERLUDE PHOTO



SMART PEOPLE

THE MAZE

SMART PEOPLE

SKILLS ISLAND

INSTANT DEBRIEFING

E VENGERS

NETWORK GAMING

Un vrai moment de networking virtuel pour pouvoir échanger avec de nombreuses personnes en live.

jusqu'à 100 joueurs | 1h00 de jeu |
matériel (idéalement) : ordinateur et connexion Internet

Concept : Ce jeu permet de recréer la dynamique des soirées networking et cocktails dinatoires en favorisant la communication rapide et les contacts entre de nombreuses personnes. La découverte de l'autre se fait au travers de réflexions et de dialogues sur les points communs et de mini jeux au sein des groupes. Le tout permet de créer des mécaniques de désilotage et de rapprochements, à même de favoriser la bonne communication, de manière pérenne, entre les départements.

Scénario : Lord Papautte est un ancien de votre société. Il aimerait convier quelques personnes à venir dans sa villa.
Il vous offre un spectacle dans lequel s'entremêlent tour de mentalisme et session de networking.
Votre mission : Profiter du spectacle et partager avec vos collègues en toute bienveillance

IDÉAL SI

- VOUS SOUHAITEZ CRÉER DU LIEN ENTRE LES COLLABORATEURS ET CRÉER DU PARTAGE.
- VOUS SOUHAITEZ PROPOSER À VOS ÉQUIPES UN MOMENT DE DÉTENTE, DE SHOW ET DE RIRE
- VOUS SOUHAITEZ FAIRE RESSORTIR L'IMPORTANCE DU COLLECTIF
- VOUS CHERCHEZ UN JEU TYPE ICE BREAKER

plaquette complète

PRÉSENTIEL
AUTONOME
GÉNÉRIQUE
DISTANCIEL
MULTI-JOUEURS
TEMPLATE PERSONNALISABLE
ENCADRÉ
SOLO
SUR MESURE

En distanciel avec outil de visio conférence et plateforme Urban Gaming

GREEN IMPULSE

Une enquête à distance pour découvrir une taupe et intégrer la Green Academy !

de 15 à 2000 joueurs | 1h30 de jeu |
matériel (idéalement) : ordinateur et connexion Internet

Concept : Via l'outil de visio qui vous sied le mieux et notre plateforme collaborative, plongez au coeur d'une enquête à distance. Votre mission : aider le sergent Roger à retrouver le l'élève qui tente de saboter le concours. Les joueurs auront à faire face à différents défis répartis en 4 niveaux. A leur entrée dans le jeu, la carte de la Green Academy est à disposition. Challenge : passer par toutes les salles d'examen pour récolter les indices nécessaires pour démasquer le coupable.

Scénario : C'est le grand jour à la Green Academy. Formés au sein de notre école de pilotes d'élites, vous allez passer votre diplôme. A l'issue de cet examen, quelques élus seront appelés à diriger le Green Impulse, le joyau de l'aviation à énergie propre. Mais attention, quelqu'un tente de saboter le projet! Il faudra en même temps mener l'enquête et trouver le coupable dans une liste de suspects.

IDÉAL SI

- VOUS AVEZ ENVIE DE JOUER LA COOPÉTITION, AVEC UNE LOGIQUE DE RAPIDITÉ, ET DE COLLABORATION
- VOUS AIMEZ LES ENQUÊTES ET LES MÉCANIQUES D'ESCAPE GAME
- VOUS SOUHAITEZ FAIRE RESSORTIR L'IMPORTANCE DU COLLECTIF
- VOUS AVEZ BESOIN DE FAIRE JOUER UN GRAND NOMBRE DE PERSONNES EN MÊME TEMPS

plaquette complète

PRÉSENTIEL

AUTONOME

GÉNÉRIQUE

DISTANCIEL

MULTI-JOUEURS

TEMPLATE PERSONNALISABLE

ENCADRÉ

SOLO

SUR MESURE

En distanciel avec outil de visio conférence et plateforme Urban Gaming

AMERICAN HEIST

Une enquête à distance pour empêcher un braquage

de 15 à 2000 joueurs | 60 min, 1h30 ou 1h45 de jeu |
matériel (idéalement) : ordinateur et connexion Internet

Concept : Via l'outil de visio qui vous sied le mieux et notre plateforme collaborative, plongez au coeur d'une enquête à distance.
Votre mission : aider le colonel Joey Bishop à retrouver le "Flowing Hair Dollar" en affrontant différents défis en ligne. Durant le jeu, chacun de vous endossera un rôle et aura accès à des données qui lui seront uniques ! La communication sera donc de rigueur pour aller au bout de l'enquête.

Scénario : Le "Flowing Hair Dollar", premier dollar émis par le gouvernement fédéral américain en 1974, a été dérobé à la célèbre galerie Stack's Bower à New York. Cette pièce, estimée à plus de 10 millions de dollars, fait parti des biens les plus précieux des Etats-Unis. Le Colonel Joey Bishop, ancien membre des forces spéciales d'infiltration américaines a repris du service pour retrouver les auteurs de ce braquage...

IDÉAL SI

- VOUS AVEZ ENVIE DE JOUER LA COOPÉTITION, AVEC UNE LOGIQUE DE RAPIDITÉ, ET DE COLLABORATION
- VOUS AIMEZ LES ENQUÊTES ET LES MÉCANIQUES D'ESCAPE GAME
- VOUS SOUHAITEZ FAIRE RESSORTIR L'IMPORTANCE DU COLLECTIF
- VOUS AVEZ BESOIN DE FAIRE JOUER UN GRAND NOMBRE DE PERSONNES EN MÊME TEMPS

plaquette complète

PRÉSENTIEL

AUTONOME

GÉNÉRIQUE

DISTANCIEL

MULTI-JOUEURS

TEMPLATE PERSONNALISABLE

ENCADRÉ

SOLO

SUR MESURE

En distanciel avec outil de visio conférence et plateforme Urban Gaming

SPORT GAMING

Sillonnez le village olympique à la quête des meilleurs sports

de 15 à 2000 joueurs | 1h30 de jeu |
matériel (idéalement) : ordinateur et connexion Internet

Concept : Plongez au coeur d'un village olympique : le mégacité d'Amiens est personnalisé pour l'occasion ! Vous allez en équipe, être testés sur vos connaissances et compétences sportives au gré de quiz et rétro-games. Vos efforts seront récompensés : à chaque étape, vous récolterez des indices pour découvrir qui à volé le manuscrit de Pierre de Coubertin.

Scénario : Juillet 2024. Le coup d'envoi de la cérémonie d'ouverture des JO s'apprête à être donné. Tout est prêt pour célébrer dignement cet événement historique. Point d'orgue de la cérémonie : la présentation officielle du manuscrit original des Jeux Olympiques rédigé en 1892 par Pierre de Coubertin ! Malheureusement, lors de son transfert de Lausanne à Paris, le précieux manuscrit a échappé à l'attention de ses gardiens ! A la place du manifeste a été retrouvée une étrange lettre anonyme...

IDÉAL SI

- VOUS CHERCHEZ À METTRE EN PLACE UN TOURNOI SUR QUELQUES HEURES OU PLUSIEURS JOURS EN TOUTE AUTONOMIE
- VOUS PARTAGEZ LES VALEURS DU SPORT ET ATTENDEZ AVEC IMPATIENCE LES JO 2024
- VOUS AIMEZ RÉSOUDRE DES ENQUÊTES !
- VOUS AVEZ BESOIN DE FAIRE JOUER UN GRAND NOMBRE DE PERSONNES EN MÊME TEMPS

plaquette complète

PRÉSENTIEL
AUTONOME
GÉNÉRIQUE
DISTANCIEL
MULTI-JOUEURS
TEMPLATE PERSONNALISABLE
ENCADRÉ
SOLO
SUR MESURE

En distanciel avec outil de visio conférence et plateforme Urban Gaming

DIGITAL TRENDS

METAVERSE

Un jeu pour découvrir l'évolution digitale

de 15 à 2000 joueurs | 1h30 à 2h de jeu |
matériel (idéalement) : ordinateur et connexion Internet

Concept : Via l'outil de visio qui vous sied le mieux et notre plateforme collaborative, plongez au coeur d'une quête à distance.
Différentes disquettes représentent des thèmes de la transformation digitale. Une fois la répartition des rôles faites au sein de l'équipe, les challenges commencent : Blockchain, Big Data, cybersécurité, réseaux sociaux...

Scénario : Justin Novation a réussi à créer une faille spatio-temporelle et à voyager dans le temps.
Il a ainsi pu étudier la transformation digitale dans le futur.
Il vous invite dans les années 90 à découvrir les découvertes qu'il a faite.
Mais ça ne sera pas si facile, Brain Dead, va vous mettre des bâtons dans les roues.

IDÉAL SI

- VOUS SOUHAITEZ FORMER AU DIGITAL DE MANIÈRE LUDIQUE
- VOUS AVEZ AU MOINS 60 MINUTES DE TEMPS DE JEU
- VOUS AVEZ BESOIN DE FAIRE JOUER UN GRAND NOMBRE DE PERSONNES EN MÊME TEMPS
- VOUS ATTENDEZ UN TEAMBUILDING QUI INCITE À L'ÉCHANGE ET À LA COMMUNICATION

plaquette complète

PRÉSENTIEL

AUTONOME

GÉNÉRIQUE

DISTANCIEL

MULTI-JOUEURS

TEMPLATE PERSONNALISABLE

ENCADRÉ

SOLO

SUR MESURE

En distanciel avec outil de visio conférence et plateforme Urban Gaming

CHRISTMAS GAMING

Un jeu virtuel pour mettre l'âme de Noël dans le coeur des joueurs

de 15 à 2000 joueurs | 1h30 à 2h de jeu |
matériel (idéalement) : ordinateur et connexion Internet

Concept : Via la plateforme distancielle, en équipes, les participants vont devoir partir à la chasse aux commerçants du village de Courcheval. Chaque personnage trouvé permet de débloquer un challenge : traditions de Noël, cinéma, musique, plats typiques... autant de thèmes auxquels les participants devront se frotter pour récupérer des indices sur la localisation du chalet de Courcheval.

Scénario : A l'occasion des fêtes de fin d'année, vous décidez de réaliser votre rêve : partir fêter Noël dans le froid, sous la neige, en espérant secrètement apercevoir un vieux barbu dans son traîneau...Votre grand-tante Gislaine possède LE plan parfait : un joli chalet caché au fin fond de la montagne, tout près du petit village de Courcheval ! Mais où se trouve-t-il précisément ? La mémoire de la pauvre Gislaine n'est plus ce qu'elle était. Il va falloir vous débrouiller sans elle...

IDÉAL SI

- VOUS SOUHAITEZ FAIRE UN TEAM BUILDING POUR LES FÊTES DE NOËL
- VOUS AIMEZ LES ENQUÊTES ET LES MÉCANIQUES D'ESCAPE GAME
- VOUS AVEZ GARDÉ VOTRE ÂME D'ENFANT
- VOUS AVEZ BESOIN DE FAIRE JOUER UN GRAND NOMBRE DE PERSONNES EN MÊME TEMPS

plaquette complète

PRÉSENTIEL

AUTONOME

GÉNÉRIQUE

DISTANCIEL

MULTI-JOUEURS

TEMPLATE PERSONNALISABLE

ENCADRÉ

SOLO

SUR MESURE

En distanciel avec outil de visio conférence et plateforme Urban Gaming

Serious game, l'intro .

Un serious game, c'est l'art de combiner une intention sérieuse avec des ressorts ludiques.

Rendre attrayant le contenu par un enjeu, des objectifs ludiques, des points, des règles, des défis...

Par le jeu, les émotions générée permettent d'améliorer l'ancrage mémoriel.

Basée sur des ressorts cognitifs liés au plaisir et à l'estime de soir, la gamification accroît donc :

- L'implication et la motivation des apprenants
- Lee taux d'acceptation du dispositif proposé
- la cohésion
- la rétention d'information

Gamification

«La gamification est l'utilisation des marqueurs du jeu comme vecteurs d'apprentissage et de formation. En transformant un message en jeu collectif, se crée une expérience engageante, immersive et durable."

Intelligence collective

- Horizontalité
- Synergie entre les participants

Emotions

- Vecteur d'apprentissage
- Mémorisation

Théorie des intellgences multiples

- Engagement de tous
- Reverse Mentoring

Zoom sur le Gaming Lab.

En 12 ans d'existence, nous avons fait jouer 5301 directions d'entreprise, et gamifié une bonne centaine de thématiques.

Serious games sur la cybersécurité, l'intégration, la RSE, la conduite du changement, la sûreté nucléaire, la stratégie d'un labo pharmaceutique…

Les thématiques se suivent et ne se ressemblent pas. Les besoins, les méthodes de travail et les enjeux sont en constante évolution.

Alors en 2022, nous lançons un nouveau projet.

Nom de code : GAMING LAB

L'envie est de créer une approche participative.
Au sein de cet espace, vous retrouverez une bibliothèque de thématiques potentielles pour de futurs serious games.

Ces thématiques ont été discutées en amont avec des experts du domaine.
La proposition : mettre en place un système de vote et s'appuyer sur votre regard "terrain".

Si une des thématiques rejoint un besoin au sein de votre entreprise, deux solutions :

- soumettre votre intérêt pour le futur jeu
- jouer un rôle dans la création du jeu avec nos experts.

OBJECTIFS POUR VOTRE ENTREPRISE:

- Mettre à disposition nos experts en gamification pour moderniser des sujets clé à vos yeux grâce à la gamification collective.
- Faciliter le networking entre experts interentreprises. Parce qu'après cette période COVID, on a plus que jamais envie de recréer du lien.

OBJECTIFS POUR URBAN GAMING:

- S'assurer de la pleine adéquation des jeux créés aux besoins des
- entreprises.
  Accentuer le niveau d'expertise métiers et l'impact de nos jeux.

PARCOURS INTÉGRATION

Innovez dans votre parcours d'intégration avec la visite des locaux

de 15 à 1000 joueurs | de 1h30 à 3h de jeu | matériel (idéalement) : écran, vidéoprojecteur

Concept : Le jeu de découverte des locaux permet aux nouveaux arrivants de découvrir les locaux et les éléments clés de votre entreprise.

Vos collaborateurs, répartis en équipes et munis d'une tablette , naviguent dans les locaux pour y découvrir l'organisation des départements et se familiariser avec l'ADN de l'entreprise.

Scénario : L'onboarding, ou l'intégration des nouveaux collaborateurs, constitue la première étape dans la vie en entreprise.

Tout l'enjeu réside dans la transmission des informations clés nécessaires à une intégration efficace et réussie (valeurs, histoire, secteur d'activité, organigramme, etc.).

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- PRÉSENTER VOS LOCAUX AUX NOUVEAUX ARRIVANTS
- TRANSMETTRE VOTRE CULTURE D'ENTREPRISE (HISTOIRE, CHIFFRE CLEF, VALEURS, ETC.)
- PERMETTRE AUX NOUVEAUX ARRIVANTS DE DÉCOUVRIR LES DIFFÉRENTS DÉPARTEMENTS

plaquette complète

PRÉSENTIEL

DISTANCIEL

ENCADRÉ

AUTONOME

MULTI-JOUEURS

SOLO

GÉNÉRIQUE

TEMPLATE PERSONNALISABLE

SUR MESURE

Itinérant dans les lieux réceptifs ou dans vos bureaux

CHANGE BOOSTER

Utilisez un serious game collectif pour apprendre à manager les changements.

de 15 à 1000 joueurs | de 1h30 à 3h30 de jeu | matériel (idéalement) : tables, écran, vidéoprojecteur

Concept : Parvenir à s'adapter à une nouvelle situation passe avant tout par l'implication de tous. Le jeu ChangeBooster, par son approche collective et horizontale, s'inspire de la « fable » de John Kotter, Alerte sur la banquise ! pour mieux illustrer et former à la conduite du changement. Votre mission vous emmènera en voyage virtuel jusqu'en Chine, au secours de pandas menacés d'extinction par la disparition des bambous.

Scénario : Le département des Forêts fait un appel à candidature pour sauver les Pandas de Chine.
Suite à la déforestation, l'agriculture intensive, l'urbanisation, les bambous ne sont plus suffisants pour les pandas. Ils risquent de mourir de faim. Vous êtes une équipe d'experts en conduite du changement. Vous allez devoir aider Po, le directeur du département des forêts, dans son projet.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- COMPRENDRE LES 8 ÉTAPES DU CHANGEMENT
- SAVOIR SE RECONNAÎTRE ET RECONNAÎTRE LES ACTEURS SUR LA CARTE DES ACTEURS
- ADAPTER SA COMMUNICATION EN FONCTION DES ACTEURS
- ORIENTER SA STRATÉGIE POUR MOBILISER UN MAXIMUM D'ACTEURS

plaquette complète

PRÉSENTIEL

AUTONOME

GÉNÉRIQUE

DISTANCIEL

MULTI-JOUEURS

TEMPLATE PERSONNALISABLE

ENCADRÉ

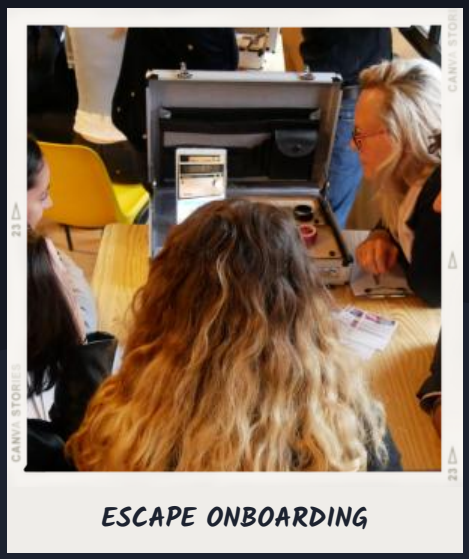
SOLO

SUR MESURE

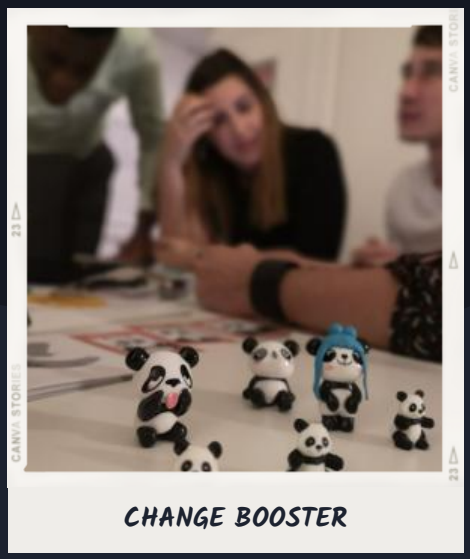
Statique dans les lieux réceptifs ou dans vos bureaux

L'INTERLUDE PHOTO

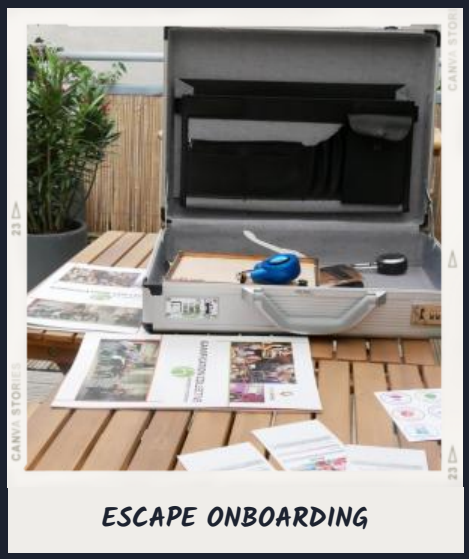
THE OFFICE



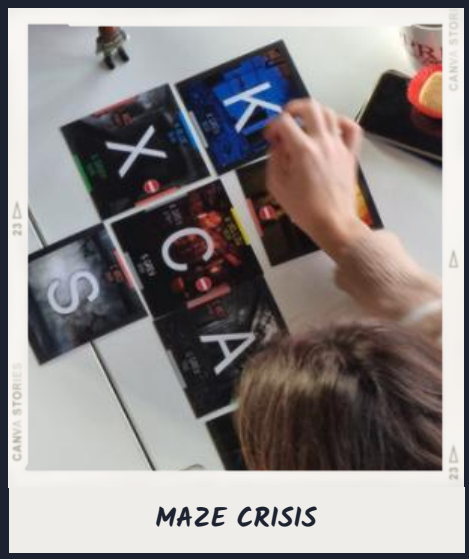
ESCAPE ONBOARDING



CHANGE BOOSTER



ESCAPE ONBOARDING



MAZE CRISIS

JEU SUR MESURE

WORK & FEELINGS

Développez l'empathie, la compréhension des émotions et la connaissance des biais cognitifs.

de 15 à 100 joueurs | de 1h30 à 2h30 de jeu | matériel (idéalement) : tables, écran, vidéoprojecteur

Concept : Faire des émotions une ressource n'est pas inné pour tout le monde. Aussi, le jeu permet de comprendre d'où viennent les émotions, comment les réguler, comment adopter la communication bienveillante et comprendre les biais cognitifs appliqués dans de nombreuses situations. En équipe, les joueurs se laissent guider par la tablette et partent dans l'exploration et les défis des thématiques.

Scénario : Vous avez été choisi par vos managers pour devenir membre de l'équipe hautement qualifiée de Elmo Ticon!
Cette équipe est reconnue pour ses compétences techniques et émotionnelles dans le traitement des relations humaines
Vous allez au cours du jeu rencontrer différents personnages et allez devoir choisir les actions appropriées pour avancer dans le jeu.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- DÉCOUVRIR LE LIEN ENTRE ÉMOTIONS ET BIAIS COGNITIFS
- COMPRENDRE LEUR IMPACT SUR LES ÉCHANGES QUOTIDIENS
- METTRE EN PLACE UNE COMMUNICATION BIENVEILLANTE

plaquette complète

PRÉSENTIEL
AUTONOME
GÉNÉRIQUE
DISTANCIEL
MULTI-JOUEURS
TEMPLATE PERSONNALISABLE
ENCADRÉ
SOLO
SUR MESURE

Statique dans les lieux réceptifs ou dans vos bureaux

THE OFFICE

Faites découvrir les nouveaux locaux après un déménagement.

de 15 à 2000 joueurs | de 1h30 à 3h30 de jeu |
matériel (idéalement) : tables, écran, vidéoprojecteur

Concept : Un jeu digital pour s'approprier de nouveaux espaces de travail.
The office vous accompagne de manière ludique dans l'appréhension de votre nouveau cadre de travail – en intérieur comme en extérieur.
Munis d'une tablette, vous vous familiarisez en douceur avec ces nouveaux espaces; à l'aide des bons outils, vous apprenez à en tirer le meilleur parti.

Scénario : Votre société vient de changer de locaux : c'est un environnement qu'il s'agit d'apprivoiser !

Et pour ouvrir les portes de ce nouvel univers, encore faut-il avoir les bonnes clés…

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- DÉCOUVRIR LES NOUVEAUX LOCAUX
- METTRE EN AVANT LES NOUVEAUX ESPACES ET LEURS USAGES
- VALORISER LES SERVICES À DISPOSITION DES COLLABORATEURS

plaquette complète

PRÉSENTIEL
DISTANCIEL
ENCADRÉ
AUTONOME
MULTI-JOUEURS
SOLO
GÉNÉRIQUE
TEMPLATE PERSONNALISABLE
SUR MESURE

Itinérant dans les lieux réceptifs ou dans vos bureaux

CONFORM' IT

Une enquête digitale pour sensibiliser les joueurs à la lutte contre la corruption

de 15 à 100 joueurs | de 1h30 à 2h30 de jeu | matériel (idéalement) : tables, écran, vidéoprojecteur

Concept : ConformIT, c'est l'Escape Game anti-corruption qui vous fera plonger au cœur de l'application de la loi Sapin II.

Une tablette, une mallette… à votre équipe de les mettre à profit avancer dans les différents niveaux (appréhension et apprentissage, application dans des cas pratiques, analyse et évaluation de situations à risques).

Scénario : Vous êtes sollicités par le responsable de la loi sur la corruption, pour lutter contre les tentatives de corruption de Michel Finaud et Eric Sournois, deux collaborateurs prêts à tout pour remporter les contrats les plus juteux, même à prendre des risques inconsidérés…

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- A COMPLÉTER
- DÉCOUVRIR LA POLITIQUE DE SON ENTREPRISE
- SENSIBILISER AUX RISQUES ENCOURUS
- ANALYSER LES BONNES PRATIQUES

plaquette complète

PRÉSENTIEL

DISTANCIEL

ENCADRÉ

AUTONOME

MULTI-JOUEURS

SOLO

GÉNÉRIQUE

TEMPLATE PERSONNALISABLE

SUR MESURE

Statique dans les lieux réceptifs ou dans vos bureaux

MAZE CRISIS

un jeu pour former et s'imprégner des bonnes pratiques en cas de crise

de 15 à 1000 joueurs | de 1h30 à 2h30 de jeu |
matériel (idéalement) : tables, écran, vidéoprojecteur

Concept : Un jeu pour former et s'imprégner des bonnes pratiques en cas de crise.
Le MazeCrisis est un jeu tourné vers la prise de décision, la communication et la coopération dans un objectif de gestion de communication de crise
Chaque équipe va devoir se frayer un chemin à travers la base militaire TEST et ses nombreuses pièces virtuelles. Derrière chaque porte, du bon ou du mauvais... et autant de choix à faire pour avancer !

Scénario : Le célèbre scientifique John Evans a découvert le Graal de la recherche sur les cellules souches...Oui mais voilà, il meurt une semaine plus tard, avant d'avoir pu en faire profiter le monde !
Katheryn, son amie, vous charge de retrouver le carnet de notes dans lequel John a consigné ses découvertes. Ce précieux carnet est enfermé dans un coffre de l'ancienne base militaire TEST.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- TRAVAILLER EN ÉQUIPE DE GESTION DE CRISE
- RESPONSABILISER SUR LES RÔLES DE CHACUN
- AMÉLIORER SA STRATÉGIE DE GESTION DE CRISE
- COMPRENDRE L'IMPORTANCE DES RESSOURCES EXTÉRIEURES

plaquette complète

PRÉSENTIEL
AUTONOME
GÉNÉRIQUE
DISTANCIEL
MULTI-JOUEURS
TEMPLATE PERSONNALISABLE
ENCADRÉ
SOLO
SUR MESURE

Statique dans les lieux réceptifs ou dans vos bureaux

LOIS & ORDONNANCES

Assimilez les nouvelles lois et ordonnances avec un Escape Game collaboratif.

de 15 à 1000 joueurs | de 1h30 à 2h30 de jeu | matériel (idéalement) : tables, écran, vidéoprojecteur

Concept : Une EscapeBox immersive pour comprendre l'appareil législatif et les enjeux associés. En débloquant les niveaux successifs de l'activité, les participants apprennent à connaître le CSE, à identifier son impact et à en maîtriser les pratiques, tout en prenant connaissance de leurs droits et devoirs.

Scénario : Un jeu pour communiquer sur les ordonnances et les nouvelles lois.
Le CSEGame est une plongée au cœur des ordonnances Macron, plus précisément en ce qui concerne la représentativité des salariés.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- VOUS CHERCHEZ À RENDRE INTERESSANT UN SUJET LIÉ À UN CHANGEMENT LÉGAL.
- VOUS AVEZ BESOIN DE REMOTIVER LES TROUPES AUTOUR D'UN SUJET TRÈS FORMEL.

plaquette complète

PRÉSENTIEL
DISTANCIEL
ENCADRÉ
AUTONOME
MULTI-JOUEURS
SOLO
GÉNÉRIQUE
TEMPLATE PERSONNALISABLE
SUR MESURE

Statique dans les lieux réceptifs ou dans vos bureaux

ESCAPE ONBOARDING

Intégrez les nouveaux arrivants avec un Escape Game.

de 15 à 1000 joueurs | de 1h30 à 2h30 de jeu |
matériel (idéalement) : tables, écran, vidéoprojecteur

Concept : L'intégration des collaborateurs représente la première étape dans la vie en entreprise. Tout l'enjeu réside dans la transmission des informations clés nécessaires à une intronisation efficace et réussie (valeurs, histoire, secteur d'activité, organigramme, etc.). Vos collaborateurs, réunis en équipes et armés d'une tablette, devront ouvrir les différents niveaux contenus dans une mallette — le tout au gré de mécaniques de jeu mêlant travaux pratiques, réflexion, apprentissage...

Scénario : Cet escape propose un choix entre 3 scénarios :

- Digital Spies
- Piège de verre
- Le vol du Kingdom Express

Découvrez les dans la plaquette complète.

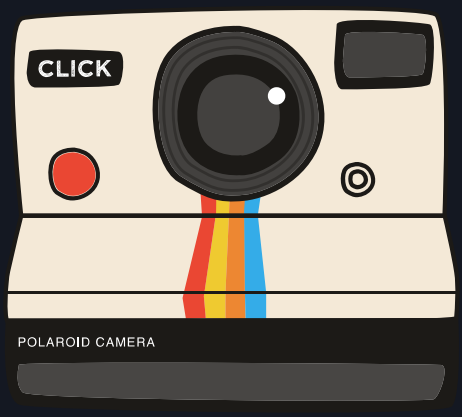
OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ACCULTURER À DES ÉLÉMENTS CLÉ DE VOTRE CULTURE (VALEUR / CONNAISSANCE DES PERSONNES CLÉS, HISTOIRE DU GROUPE...)
- CRÉER UN ESPRIT PROMOTION POUR LES NOUVEAUX ARRIVANTS
- FIDÉLISER DÈS L'INTÉGRATION PAR UN PARCOURS MÉMORABLE ET LUDIQUE
- VALORISER L'IMAGE DE L'ENTREPRISE ET SON ATTRACTIVITÉ

plaquette complète

Statique dans les lieux réceptifs ou dans vos bureaux

L'INTERLUDE PHOTO



CHANGE BOOSTER

ECO VENGERS

ESCAPE PERSONNALISÉ

JEU SUR MESURE

INSTANT BRIEFING

JEU SUR MESURE

TEMPLATE ONBOARDING

Des templates et scenarios au choix pour intégrer au mieux vos collaborateurs

de 15 à 2000 joueurs | de 1h30 à 2h30 de jeu | matériel (idéalement) : tables, écran, vidéoprojecteur

Concept : Forts de 10 années d'expérience en terme de personnalisation, nous proposons une gamme "templatisée" pour co-créer vos jeux d'intégration. Nous avons sélectionné les meilleurs scénarios et mécaniques de jeux pour vous proposer une base construite, dans laquelle il ne vous reste plus qu'à intégrer les spécificités de votre entreprise ! Au même titre qu'un texte à trous, on vous propose le squelette, et nous le remplissons avec votre ADN.

Scénario : Cet serious game propose un choix entre 3 scénarios :

- Digital Spies
- Piège de verre
- Le vol du Kingdom Express

Découvrez les dans la plaquette complète.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- ASSURER UNE CONNAISSANCE COMMUNE DE L'ENTREPRISE AUTOUR DE 9 MESSAGES CLEFS
- CRÉER UN ESPRIT PROMOTION POUR LES NOUVEAUX ARRIVANTS
- FIDÉLISER DÈS L'INTÉGRATION PAR UN PARCOURS MÉMORABLE ET LUDIQUE
- VALORISER L'IMAGE DE L'ENTREPRISE ET SON ATTRACTIVITÉ

plaquette complète

PRÉSENTIEL

AUTONOME

GÉNÉRIQUE

DISTANCIEL

MULTI-JOUEURS

TEMPLATE PERSONNALISABLE

ENCADRÉ

SOLO

SUR MESURE

En distanciel avec outil de visio conférence et plateforme Urban Gaming

HANDICAP
MISSION GRAND NORD

Un jeu virtuel pour sensibiliser sur le sujet du handicap

de 15 à 10000 joueurs | 1h00 de jeu |
matériel (idéalement) : ordinateur et connexion Internet

Concept : Le serious game Handicap est une activité distancielle. Modulable, le jeu peut se faire en solo ou à plusieurs.
Chaque joueur se voit proposer différents modules de jeu, ayant pour but de sensibiliser le plus grand nombre de collaborateurs aux différentes thématiques.
Le jeu peut se faire en version "one shot" ou en version "modules journaliers"

Scénario : A l'occasion des fêtes de fin d'année, vous décidez de réaliser votre rêve : partir fêter Noël dans le froid, sous la neige, en espérant secrètement apercevoir un vieux barbu dans son traîneau…Votre grand-tante Gislaine possède LE plan parfait : un joli chalet caché au fin fond de la montagne, tout près du petit village de Courcheval ! Mais où se trouve-t-il précisément ? La mémoire de la pauvre Gislaine n'est plus ce qu'elle était. Il va falloir vous débrouiller sans elle…

LES PLUS

- CASSEZ LES PRÉJUGÉS SUR LE « HANDICAP
- METTRE EN AVANT DES INITIATIVES INTERNES ET LE RÉFÉRENT LOCAL
- RASSURER LES COLLABORATEURS
- COMMUNIQUER POUR L'ENTREPRISE SUR SA RSE, ENGAGEMENT HANDICAP, DIVERSITÉ, EN VUE DE VALORISER SON IMAGE, SON IMPACT

plaquette complète

PRÉSENTIEL

AUTONOME

GÉNÉRIQUE

DISTANCIEL

MULTI-JOUEURS

TEMPLATE PERSONNALISABLE

ENCADRÉ

SOLO

SUR MESURE

En distanciel avec outil de visio conférence et plateforme Urban Gaming

CHANGE BOOSTER

Utilisez un serious game collectif pour apprendre à manager les changements.

de 15 à 1000 joueurs | de 1h30 à 3h30 de jeu | matériel (idéalement) : tables, écran, vidéoprojecteur

Concept : Parvenir à s'adapter à une nouvelle situation passe avant tout par l'implication de tous. Le jeu ChangeBooster, par son approche collective et horizontale, s'inspire de la « fable » de John Kotter, Alerte sur la banquise ! pour mieux illustrer et former à la conduite du changement. Votre mission vous emmènera en voyage virtuel jusqu'en Chine, au secours de pandas menacés d'extinction par la disparition des bambous.

Scénario : Le département des Forêts fait un appel à candidature pour sauver les Pandas de Chine.
Suite à la déforestation, l'agriculture intensive, l'urbanisation, les bambous ne sont plus suffisants pour les pandas. Ils risquent de mourir de faim. Vous êtes une équipe d'experts en conduite du changement. Vous allez devoir aider Po, le directeur du département des forêts, dans son projet.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- COMPRENDRE LES 8 ÉTAPES DU CHANGEMENT
- SAVOIR SE RECONNAÎTRE ET RECONNAÎTRE LES ACTEURS SUR LA CARTE DES ACTEURS
- ADAPTER SA COMMUNICATION EN FONCTION DES ACTEURS
- ORIENTER SA STRATÉGIE POUR MOBILISER UN MAXIMUM D'ACTEURS

plaquette complète

PRÉSENTIEL

AUTONOME

GÉNÉRIQUE

DISTANCIEL

MULTI-JOUEURS

TEMPLATE PERSONNALISABLE

ENCADRÉ

SOLO

SUR MESURE

En distanciel avec outil de visio conférence et plateforme Urban Gaming

WORK & FEELINGS

Développez l'empathie, la compréhension des émotions et la connaissance des biais cognitifs.

de 15 à 100 joueurs | de 1h30 à 2h30 de jeu | matériel (idéalement) : tables, écran, vidéoprojecteur

Concept : Via l'outil de visio qui vous sied le mieux et notre plateforme collaborative, plongez au coeur d'une activité à distance.
Faire des émotions une ressource n'est pas inné pour tout le monde. Aussi, le jeu permet de comprendre d'où viennent les émotions, comment les réguler, comment adopter la communication bienveillante et comprendre les biais cognitifs appliqués dans de nombreuses situations.

Scénario : Vous avez été choisi par vos managers pour devenir membre de l'équipe hautement qualifiée de Elmo Ticon!
Cette équipe est reconnue pour ses compétences techniques et émotionnelles dans le traitement des relations humaines
Vous allez au cours du jeu rencontrer différents personnages et allez devoir choisir les actions appropriées pour avancer dans le jeu.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- DÉCOUVRIR LE LIEN ENTRE ÉMOTIONS ET BIAIS COGNITIFS
- COMPRENDRE LEUR IMPACT SUR LES ÉCHANGES QUOTIDIENS
- METTRE EN PLACE UNE COMMUNICATION BIENVEILLANTE

plaquette complète

PRÉSENTIEL
AUTONOME
GÉNÉRIQUE
DISTANCIEL
MULTI-JOUEURS
TEMPLATE PERSONNALISABLE
ENCADRÉ
SOLO
SUR MESURE

En distanciel avec outil de visio conférence et plateforme Urban Gaming

AGIL' EASY

Un jeu pour s'approprier le mode d'organisation lié au télétravail et à l'agilité.

de 15 à 100 joueurs | de 1h30 à 2h30 de jeu | matériel (idéalement) : tables, écran, vidéoprojecteur

Concept : Via l'outil de visio qui vous sied le mieux et notre plateforme collaborative, plongez au coeur d'une activité à distance.
Agil'easy est un jeu pour s'approprier le mode d'organisation lié au télétravail et à l'agilité.
Illustrés par des histoires inspirantes, 6 grands thèmes sont abordés. Au programme : jeux collaboratifs, échanges et partages sur les expériences et idées de chacun.

Scénario : Agil'easy est un voyage à différentes époques. Pour aborder les concepts de l'agilité, chaque thème vous embarque.
Découvrez ou redécouvrez l'expérience et la prise de risque de Dick Fosbury, les questionnements challengeants de Greta Thumberg.
Dans les années 80, votre logique et votre pragmatisme seront mis à l'épreuve...Créativité, logique, prise de risque, challenge...attachez vos ceintures !

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- DÉTAILLER LES COMPOSANTES DE LA MÉTHODE AGILE
- EXPLIQUER ET ILLUSTRER LES 6 COMPOSANTES À TRAVERS DES MISES EN SITUATION

plaquette complète

PRÉSENTIEL
AUTONOME
GÉNÉRIQUE
DISTANCIEL
MULTI-JOUEURS
TEMPLATE PERSONNALISABLE
ENCADRÉ
SOLO
SUR MESURE

En distanciel avec outil de visio conférence et plateforme Urban Gaming

SUR MESURE

Le jeu qui vous ressemble à 100%

Concept

Si votre thématique ne se retrouve dans aucun des jeux génériques ou template, nous pouvons créer un jeu autour de vos messages clefs, scénariser selon votre demande et adapter à vos paramètres de déploiement

plaquette complète

PRÉSENTIEL

AUTONOME

GÉNÉRIQUE

DISTANCIEL

MULTI-JOUEURS

TEMPLATE PERSONNALISABLE

ENCADRÉ

SOLO

SUR MESURE

Timeline jeux sur mesure

Top départ Jour J - Lancement du projet. Envoi de l'ensemble des documents de travail à l'équipe projet Urban Gaming.

Macro-design J+5 - UG envoie le macro design (le squelette de jeu) et des propositions de scénarios. Le tout s'accompagne d'une réunion de présentation des idées (30 minutes).
J+8 - validation du macro design et retours sur les propositions des créateurs contenu.

Synopsis J+35 - UG envoie le synopsis détaillé avec les différentes mécaniques, accompagné d'une réunion de présentation (30 minutes).

Point d'étape Durant la création du synopsis - Un point d'étape est proposé pour présenter un aperçu du travail en cours.
J+38 - Quelques jours pour valider le synopsis.

Ecrans de pré-visualisation du jeu J+45 - Envoie les liens de pré-visualisation du jeu.
UG a créé une plateforme dédiée pour cette partie; permettant de commenter en direct, à chaque étape présentée.
J+48 - UG fait les dernières modifications éventuelles.

Comité d'expérience J+53 Un comité d'expérience se met en place. Une session de test est organisée; c'est le moment de vivre et expérimenter le jeu en conditions !

J+60 LIVRAISON DU JEU

Nos livres blancs .

Cliquez sur l'icône pour découvrir le document complet

Le mode tournoi.

Ce dispositif vous permet d'événementialiser un jeu selon vos objectifs :

- *de groupe : de 100 à 100 000 personnes*
- *de durée : de quelques jours à 6 mois*
- *d'inclusion : un pays, plusieurs départements, une zone géographique, le monde...*

LANCEMENT DES INSCRIPTIONS

Selon les règles établies pour le challenge, les participants s'inscrivent :

- seuls ou à plusieurs
- en mode libre ou imposé

LANCEMENT DU JEU

Selon le catalogue de jeux disponibles en mode tournoi :

- jeux génériques distanciels
- jeux sur mesure

CLASSEMENT EN LIVE

Les équipes s'organisent pour jouer à un créneau qui leur est propre.

Elles consultent leur performances à travers un classement "live"

ESPACE D'ADMINISTRATION

- suivez l'avancement
- activez les équipes
- finalisez les inscriptions
- lancez le jeu
- communiquez avec les équipes
- gérez l'assistance

CALENDRIER

Les séquences de jeu peuvent être modulées selon votre calendrier de manière :

- quotidienne
- hebdomadaire
- mensuelle

RÉCOMPENSE

Le challenge peut se conclure à travers un évènement présentiel ou distanciel, ludique ou non, où les gagnants seront récompensés

Vos contacts .

Vous avez un projet, vous souhaitez solliciter un rendez-vous ?
Prenez contact avec notre équipe.

Guillaume Tostivint

Co-Fondateur et directeur de la BU Sales

guillaume.tostivint@urbangaming.com | 06 13 52 76 55

Robin Yvernat

Account Executive

robin.yvernat@urbangaming.com | 07 57 81 84 77

Stéphane Tourigny

Inside Sales

stephane@urbangaming.com | 07 57 81 84 79

Tiranké Condé

Account Executive

tiranke@urbangaming.com | 07 57 81 84 78

Et pour suivre les ptites nouvelles,
suivez-nous sur LinkedIn