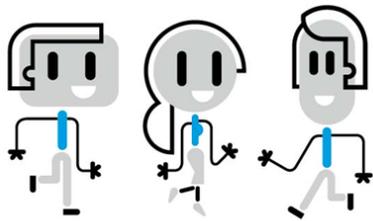


1^{er} semestre 2017

LE MAGAZINE

Brochet Teambuilding



BROCHET
Team Building



CRÉER

MENER

DIVERTIR

ACTIVER

EXPLORER

IMAGINER

RASSEMBLER

MODERNISER

CHALLENGER

HARMONISER

ACCOMPAGNER RAPPROCHER

Alexandra Brochet
Rédactrice / Conceptrice / Animatrice



Guillaume Brochet
Concepteur / Technologie / Animateur /
Réseaux sociaux



Animateurs experts complémentaires

Daniel Mercier
Catherine Manin
Sylvain Coutterand
Jean Paul Garnier

L'heure est au voyage hors des sentiers battus : vivre des animations tant ludiques qu'agréables, dynamiques, originales et innovantes à souhait, mêlant contenu, sens et bonne humeur.

Depuis quelques années, nous vous concoctons une formule d'animation grandeur nature : quelques collaborateurs de l'entreprise animent des jeux pour leurs collègues. De fait, vous avez la possibilité de préparer un programme sans aucune limite de participants autour de plusieurs programmes dont « **Olympiade des 5 sens** », « **Expérience Team Building** », « **Challenge Développement durable** » & « **Olympiade Sécurité** », avec le coaching des co-animateurs – réalisable en peu de temps et entièrement à distance.

Innovation 2016 : le **Team Building géant** ! Solution innovante et néanmoins économique pour réaliser un team building dédié à l'ensemble des collaborateurs des différentes unités géographiques de l'entreprise sans aucun déplacement des collaborateurs. Un atelier totalement packagé (règle et matériel) animé exclusivement en interne sur les différents sites, signifiant après livraison du matériel et coaching des managers encadrants, une totale autonomie de l'entreprise cliente (de 50 à 2000 personnes – de 2 à 50 sites).

Pour mettre du piment dans vos équipes, pourquoi ne pas tentez l'excentricité de la sculpture en fruits & légumes issue du programme « **Tournoi créatif des chefs** » ou faire une pause acidulée au « **Candy Bar** » !

A moins que vous ne préféreriez sillonner l'humour et les fantaisies de la langue française et rebondir sur les subtilités de notre langage dans le programme « **L'atelier des mots** » qui ne vous laissera pas sans voix.

Pour révéler la créativité de vos équipes, nous vous proposons la fabrication d'une mascotte porteuse des symboles et valeurs de votre entreprise dans le programme « **Creativi-team** » ou l'élaboration votre véhicule de demain toujours porteur des valeurs et des innovations de l'entreprise.

Un p'tit nouveau dans nos programme (cru 2017) : « **La page des blogueurs** ». Les groupes de blogueurs deviendront à coup sûr les équipes à suivre. Peut-être ferez-vous partie de ce périple virtuel !

Pour se dégourdir les guiboles, c'est le smartphone en poche que les explorateurs parcourront de manière technologique et ludique les environs de votre camp de base. Ouvrir bien grands ses mirettes pour repérer les coordonnées GPS et les QR Codes avec le « **Rallye Smartfun** ».

En bref, il y en a pour tous les goûts, toutes les durées. De belles opportunités pour rapprocher vos équipes, créer un ancrage fort et insuffler un vent de dynamique positive.

Ouvrons les portes du nouveau voyage pour vivre un team building régénéré & régénérant.

A
U
S
O
M
M
A
I
R
E

Programmes

Atelier des mots	4
Expérience Team Building	6
Olympiade des 5 sens	9
Tournoi créatif des chefs	10
<hr/>	
La page des blogueurs	12
Team SmartFun Rally	14
Jeu de piste Entreprise	15
Speed quiz	17
<hr/>	
Développement durable	18
Glacier impact	21
Olympiade Sécurité	22
<hr/>	
Creativi-team	23

Focus

Jouer avec les mots	5
Le coaching co-animateurs	7
Team building géant	8
L'art en fruits & légumes	11
<hr/>	
Les réseaux sociaux	13
La gamification	16
<hr/>	
La voiture écolo	19
Le Land Art	20
<hr/>	
L'esprit créatif en entreprise	24

L'atelier des mots

Remue-ménage de bons mots

Oui

r
i
g
i
n
a
l
i
t
é
e
n
i
n
t
é
r
i
e
u
r

Pourquoi ne pas opter pour une animation inattendue et se divertir en se cachant derrière de bons mots, en jouant sur ou avec eux, vous alimenterez sans conteste une intense et vibrante conversation. Et je ne mâche pas mes mots !

Vous déclencherez instantanément la fureur des _ _ _ _ et une dose non dissimulée de bonne humeur !

Durée 1h30/2h/2h30/3h . Totalemment en intérieur excepté l'été ou presque la totalité des ateliers peuvent être réalisés en extérieur.

“Un mot si joli qu'on le voudrait avec des joues, pour l'embrasser.” Jules Renard

Après un petit prélude ou comment se passer des mots, les équipes enchaîneront moult ateliers, certains déterminés par la roue du hasard et sous l'intransigeance des sabliers.

Les participants devront effacer quelques points d'interrogation et reconnaître expressément quelques juteuses expressions, rebondir sur les lettres **des acronymes** et jouir d'une imagination sans faille pour changer leur sens, tout comme pour le jeu « les bouts rimés » : attention, les rimes sont tirées au sort.

Plus technique peut-être, la réalisation d'**un lipogramme** de quelques lignes, texte avec une lettre interdite. Là encore, le hasard s'invitera ! Un petit intermède manuel pour découvrir **un proverbe célèbre caché** dans un ensemble de trois boîtes mystère et regarder **la p'tite expo**. Autre défi chronométré : écrire le plus de mots possibles avec **un stylo collectif** étonnant !

C'est debout et ensemble qu'il faudra garder la grande et **vraie plume** (d'oiseau) strictement horizontale bras levés au ciel jusque sur la feuille blanche posée au sol ; de « l'anti-sceptique » et surtout de l'habileté, de la douceur et un sens aigu de la coordination seront nécessaires pour impressionner les presque sceptiques qui imaginaient ce jeu facile.

Pour finir par un ultime point d'exclamation, c'est sur une feuille blanche que l'équipe épinglera son ultime création littéraire : à l'aide du dé géant, les équipes se verront attribuer l'écriture d'un conte, un texte sandwich, l'écriture d'un texte avec des mots imposés ou la rédaction d'une suite, histoire à tiroirs ...



Pourquoi il est temps de s'amuser avec les mots !

“Un synonyme, c'est un mot qu'on écrit pour remplacer celui dont on ne connaît pas l'orthographe.”

Sagesse populaire

Pourquoi ne pas le dire aujourd'hui ?

Enfants, nous n'avons que laborieusement réussi à surmonter les règles de grammaire et de vocabulaire enseignées patiemment par nos enseignants de l'école élémentaire. Si bien que nous n'étions qu'à moitié amis avec cette belle langue française, un peu hermétiques au charme des expressions et curiosités d'intellectuels et parfois plus avides de BD dont les auteurs domptent à leur façon les sauvageries particulières de la langue écrite.

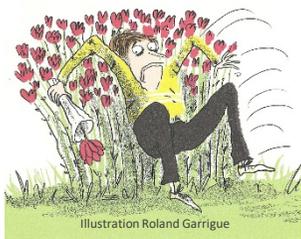
Il était donc temps de prendre notre revanche et de laisser un moment de côté les règles académiques pour enfin s'amuser comme il se doit avec notre langue française, pour enfin l'apprivoiser et l'apprécier avec sincérité.

“ Je me demande si je ne suis pas en train de jouer avec les mots. Et si les mots étaient faits pour ça? ”
(Boris Vian)

Le rire s'invite donc tout naturellement lors des ateliers. Attention, vous serez peut être irrémédiablement touchés à vif par ces nouvelles activités : le groupe deviendra-t-il totalement accros aux acronymes, instinctivement calligraphe-fédérateur (stylo collectif), inextricablement écrivain à plusieurs mains et poète, subrepticement découvreur manuel de proverbes, brièvement explorateur de pangrammes et d'acrostiches, follement “plaisanteur” du « cadavre exquis » ou subtilement créateur de haïku ...

Dans ce courant de fantaisie communicative, la plume insouciante n'attend que de s'envoler silencieusement et le sable que de s'écouler immuablement !

Les amateurs que nous avons accompagnés ont été vifs et admirablement ingénieux. Les bonnes trouvailles ont effrontément jailli de tout côté ! Une fois lancés, les participants ont astucieusement écrits des passages haut en couleur !





Expérience Team Building

Les équipes gagnantes

L
e

G
r
a
n
d

c
l
a
s
s
i
q
u
e

La fortification des équipes sera encouragée par des ateliers de stratégie, d'action et de créativité accompagnés de moments de discussion. Au travers de cette olympiade, les équipes enchaînent les challenges inattendus avec plaisir et sagacité.

Incontournable et indémodable, ce programme est rattaché directement au management d'équipe (thèmes abordés : délégation, transfert de l'information, gestion de projet, coordination, énergie collective ...). Des exercices ludiques qui ont fait leur preuve !

De 2h à une demi-journée ou journée complète. Pour des groupes de 8 à 250 personnes.

“Il faut créer l'action, parce que l'action crée le mouvement, et que le mouvement entraîne des individus.”

Christian Le Guillochet

Ce moment riche en émotions et en défis débute par une petite mise en bouche sous forme d'un exercice réalisé tous ensemble. A l'issue de celui-ci, les participants se répartissent par équipes pour mener avec perspicacité, ténacité et brio leurs missions aussi variées qu'intéressantes.

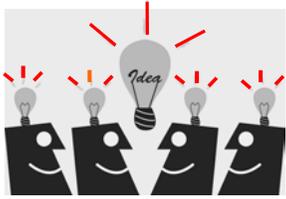
L'équipe aura besoin de son meilleur esprit d'équipe pour réaliser **un carré parfait** à l'aide d'une corde de montagne en ayant les yeux bandés et sans avoir recours à la parole. L'intelligence collective sera mise à l'épreuve quand les managers devront guider, avec des mots uniquement, leurs coéquipiers aveugles afin que ces derniers réussissent à transférer **un verre de whisky** sur une distance de 5 mètres sans le renverser !

Pensez-vous que franchir **une toile d'araignée** à tour de rôle sans toucher les cordes empoisonnées situées entre 70 centimètres et 2 mètres du sol soit aisé ? Se synchroniser à 4 afin de réaliser un parcours chronométré en **skis géants** pourrait passer pour une balade simplissime. Mais nous savons bien que les apparences sont bien souvent trompeuses !

Une fois les équipes ragaillardies et fières de leur progression, elles pourront sans limites créer avec virtuosité leur **mascotte d'équipe, leur totem** à moins qu'un **rallye** soit programmé avec le défilé des **voitures ou chaises à porteurs** cartonnées et habilement décorées / version écolo, vintage ou avant-garde.



Mettre à l'honneur ses collaborateurs et magnifier une nouvelle compétence des « collabor-acteurs ».



“ Si vous n’essayez jamais, vous ne réussirez jamais, mais si vous essayez, vous risquez de vous étonner vous-même.”

Charles-Augustin
Sainte-Beuve

Pourquoi ?

En pêle-mêle, parce qu’il vaut mieux vivre avec son temps que prendre du retard et devoir courir tout le long du chemin, parce qu’à plusieurs on est plus fort que tout seul. Parce que nous voulions donner une nouvelle poussée aux événements fédérateurs (team building) ; parce que les collaborateurs sont comme les icebergs : ils cachent innocemment 90% de leurs talents.

Nous avons tout naturellement désiré impliquer les collaborateurs en amont de l’animation et repousser les limites liées au nombre de participants sans alourdir la facture !

Comment ?

En leur proposant d’animer eux-mêmes certains ateliers pour leurs collègues. Grâce à du transfert de compétences, les volontaires deviennent collabor-acteurs. On échange les rôles !

Définition du collabor-acteur (co-animateur) : animateur interne à l’entreprise, positif, dynamique en toute circonstances aux ressources, aux talents et initiatives multiples !

La formule du coaching des co-animateurs internes à l’entreprise est adaptée tant aux animations de plus de 50 participants qu’à des groupes plus petits sur demande. Chaque animateur interne est spécialisé pour un ou deux ateliers ou accompagne son équipe tout au long du programme. Un ou deux animateurs experts supervisent le programme et aident les co-animateurs.

3 étapes et pas une de plus ! Quand simplicité rime avec facilité & rapidité :

1^{ère} étape : l’envoi du manuel. Un « coach-book » est adressé par email à l’équipe d’animateurs internes volontaires. Chaque co-animateur est chargé de l’examiner.

2^{ème} étape : la séance téléphonique. Une conférence téléphonique avec l’ensemble des co-animateurs.

3^{ème} étape : le bref rappel. Le jour J : démonstration et explications.

Focus 3 : Le teambuilding GÉANT

“C'est une belle harmonie quand le faire et le dire vont ensemble.”

Montaigne



Voir plus grand et plus loin : mettre à la portée de toutes les équipes dispersées d'une même entreprise, un vrai programme 100% fédérateur et sur mesure en semi-autonomie.

Afin d'impliquer l'ensemble des collaborateurs d'une entreprise (quelque soit leur nombre) au cœur d'une animation totalement fédératrice, nous vous proposons notre formule « le team building GEANT » avec transfert de compétences.

COMMENT : Une équipe de collaborateurs / managers volontaires sera en charge de l'accompagnement des équipes le jour J et sera susceptible d'animer plusieurs sessions du même programme en fonction du nombre de collaborateurs ou de succursales de l'entreprise.

Ainsi, seuls les animateurs internes se déplacent sur les sites concernés. Chaque session peut être animée par un, deux ou trois co-animateurs en fonction du nombre d'équipes de chaque entité.

En fonction du nombre global de participants, ces événements peuvent se dérouler sur une période allant de 1 à 6 semaines.

Nous fournissons l'ensemble des éléments nécessaires à savoir les règles personnalisées des ateliers choisis, les supports des équipes et des animateurs et l'ensemble du matériel nécessaire (envoyé par transporteur sur les différents sites régionaux).

Le coaching des co-animateurs se fait intégralement ou essentiellement à distance (conférence téléphonique, suivi à distance par les différents moyens actuels). Un coach book leur a été remis en amont.

QUELLES ANIMATIONS ?

- . La création d'une mascotte d'entreprise (taille moyenne sur table).
- . La création d'un véhicule du futur porteur des innovations qui symbolisera l'avenir de l'entreprise (taille moyenne sur table).
- . Certains jeux issus du programme « Expérience Team Building ».



“Au lieu de planifier l'imprévisible, rêvons ensemble du futur.”
Jean-Marie Descarpentries

L
e

T
B

P
o
u
r

t
o
u
s

1
0
0
%
f
é
d
é
r
a
t
e
u
r

L'olympiade des 5 sens

Petit voyage et mise en éveil de nos 5 sens

Le grand classique de nos programme de cohésion d'équipe. Réalisé tant en journée, pendant un dîner ou en soirée lors d'un cocktail pour des groupes de 10 à 250 personnes.

Des ateliers tendance, variés et raffinés ravivent et émoustillent les sens, les titillent, les interrogent et parfois les bouleversent !

Version courte : 1h30/2h . Version longue : 3h/4h

Totalement en intérieur excepté l'été ou plusieurs ateliers peuvent être réalisés en extérieur.

“En chaque sens sont les cinq autres.” Juan Ramon Jimenez

Cette balade trendy emprunte un parcours original et très plaisant pour amener les participants à jouer la carte de l'équipe sans modération. Un système de rotation des ateliers est mis en place pour les grandes équipes.

Départ du parcours : petit jeu d'introduction (mise en bouche) puis ...

. **1^{ère} étape : l'observation.** Des énigmes visuelles seront vidéo projetées pour les mirettes les plus averties (sens visuel).

. **2^{ème} étape : l'écoute.** Passage d'extraits sonores inattendus pour les oreilles ... tendues (sens auditif).

. **3^{ème} étape : la dégustation.** Siroter et identifier quelques sirops excentriques ! (sens gustatif).

. **4^{ème} étape : l'olfaction.** C'est du flair que réclame cet atelier avec la reconnaissance d'arômes & d'épices camouflés dans de jolies boîtes métalliques très cachottières (sens olfactif).

. **5^{ème} étape : le toucher.** De la déduction d'un proverbe bien connu caché dans trois boites mystère à l'identification de 12 matières dissimulées en passant par la partie de cache-cache avec des fruits d'ici et d'ailleurs ! (sens kinesthésique).

. **Arrivée : le 6^{ème} sens.** L'oubliez-vous ? Difficile d'expliquer ce sens intrusif dont certaines personnes seraient dotées ! Aux équipes de nous construire le chef d'œuvre qui immortalisera leur version personnalisée du 6^{ème} sens.



Le tournoi créatif des chefs

Etonnez-nous & étonnez-vous Marmitons, Gourmets, Cordons-bleus, Gastronomes et Cuistots !

Si vous désirez injecter du piment à votre séminaire ou à votre journée d'entreprise, pourquoi ne pas vous envoler au pays de la Gastronomie inventive ? Avec une animation pétillante et tendance, entièrement réalisable en salle de réunion, vous surprendrez vos convives grâce à nos ateliers culinaires variés et insolites.

Version courte : 1h30/2h . Version longue : 3h/4h
 Totalement en intérieur excepté l'été ou quelques ateliers peuvent être réalisés en extérieur.

“La gastronomie est l'art d'utiliser la nourriture pour créer le bonheur.” Theodore Zeldin

La carte des Ateliers (à discrétion) :

. **“ Les minutes gastronomiques ”** : le speed quiz aborde en accéléré différentes facettes de la gastronomie (œnologie, art de vivre, cocktails et recettes, art, cinéma & littérature ...). A vos boîtiers électroniques ou buzzers, le minuteur est en marche !

. **“Le marché des reconnaissances”** : reconnaissance d'ingrédients blancs (vue), de fruits d'ici et d'ailleurs (toucher), de sirops subtils et non communs (goût), d'arômes et d'épices (odorat).

. **“ Les expressions botaniques et culinaires ”** : reconnaître le plus rapidement possible à l'aide des illustrations amusantes les expressions que l'on a sur le bout de la langue.

. **“ La sculpture en fruits & légumes ”** : se concerter, imaginer et fabriquer un tableau, une sculpture ou une œuvre abstraite en fruits et légumes. Ustensiles, explications et exemples, grande épicerie et fournitures sont à disposition des artistes. Photos des équipes avec leur créations.

. **“ L'atelier Cocktails & petits accompagnements ”** : réfléchir, tester, goûter et préparer cocktails non alcoolisés et petites bouchées puis déguster !

Autre version possible : **Le tournoi des « candy-chefs »** avec l'élaboration de la sculpture en bonbons.

Nouveauté douceur : **Le « candy-bar »** : pluie printanière & « souvenirs d'enfance » pour cette pause acidulée et charmante.





Ces œuvres d'artiste en herbe ne vous donnent –elles pas l'idée d'activer votre sens créatif végétal en équipe ?

La sublimation esthétique et décorative des fruits et légumes trouvent probablement ses origines au XIVE siècle en Thaïlande ou dans les dynasties chinoises ou japonaises précédentes (volutes & fleurs sophistiquées).

Beaucoup connaissent Arcimboldo, peintre italien célèbre pour ses portraits caricaturaux peints à partir d'agencement subtil de représentation de fruits et légumes.

Il est facile et plaisant de s'amuser à manipuler ce que nous offre la nature tout en mettant à jour l'imagination clémente ou débridée qui ne demande qu'à se réveiller ! Tous les projets ont leur charme tant les plus fous ou audacieux que les plus raffinés, les plus drôles ou les plus contemporains ! Tous les styles sont permis.

Cet atelier de réflexion et de créativité collective s'inscrit dans le programme « Le tournoi créatif des Chefs ». Il égayera à coup sûr votre journée.

Les collaborateurs ont plus d'un tour dans leur sac à provisions pour retenir notre attention.

Les artistes que nous avons accompagnés ont eu beaucoup d'idées pour nous présenter leurs créations et ont mis la cerise sur le gâteau : explications rigolotes, démonstration, jeu de marionnettes ou expression théâtralisée & jeu de rôle improvisé autour de situations partagées ...

La grande épicerie, les nombreux ustensiles et éléments insolites alimentent les appétits de victuailles et de provisions.

<https://fr-fr.facebook.com/SculptureSurFruitsEtLegumes>

<http://dancretu.tumblr.com/>

<http://www.communication-agroalimentaire.com/2015/02/famous-paintings-recreated-with-food-tatiana-shkondina.html>





La page des blogueurs

A vos claviers !

E
c
r
i
t
u
r
e

c
o
n
n
e
c
t
é
e

Devenir l'équipe à suivre : voilà la grande mission de nos reporters. Relater, décrire, captiver, surprendre, informer, échanger. Les possibilités sont vastes et chaque équipe peut choisir un style très personnel. Le thème : écrire sur l'entreprise et l'actualité en lien avec l'activité de l'entreprise. Sur les femmes et hommes de l'entreprise, sur un service, sur l'histoire, sur les innovations et avenir du secteur, anecdotes et p'tites histoires qui font la grande ... Sans oublier la série des articles insolites (totalement libres). Un vrai journal d'équipe !

Ce programme s'inspire des derniers outils du digital : story telling et content management.

Durée 2h/3h/demi-journée ou journée complète . Totalement en intérieur excepté l'été ou une partie du programme peut se dérouler en extérieur.

“Le journalisme nous apprend à ne pas être ennuyeux. On peut très bien raconter des choses sérieuses de façon vivante, intéressante.” Henri Amouroux

Après un petit échauffement, les participants se glissent dans la peau de journalistes-blogueurs afin d'alimenter en nouvelles leur gazette (version papier), leur blog, leur page facebook ou twitter.

Les pages sont déjà maquettées : les équipes peuvent se concentrer sur la rédaction de contenu, la mise en forme étant exécutée par l'animateur qui distribue bien volontiers conseils et astuces. Pour autant, il est possible de déléguer un ou deux membres de l'équipes compétents pour mettre en page ou en ligne les éléments produits.

Des dessins complémentaires ou photos peuvent être réalisés par les équipes. Elles ont également accès à une banque d'images préparée en amont par nos soins.

Version 1 : La gazette

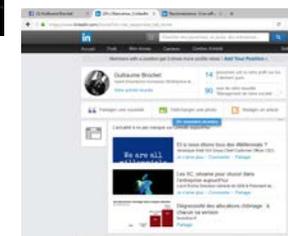
Les équipes rédigent des articles. Une petite gazette est imprimée en A3 à l'issue de l'animation avec l'ensemble des contributions des équipes.

Version 2 : Le blog

Les articles sont directement intégrés dans le blog (défini à l'avance). Mise en ligne immédiate.

Version 3 : Medias sociaux - La page facebook ou twitter ou LinkedIn (groupe privé) ou Google + etc.

Intégration des articles sur une page dédiée.



Connected people!

Un réseau social est un ensemble d'individus ou d'organisations reliés par des interactions sociales régulières. À la fin des années 1990, des réseaux sociaux sont apparus sur Internet, réunissant des personnes via des services d'échanges personnalisés, chacun pouvant décider de lire les messages de tel ou tel autre utilisateur.

« J'aime les médias sociaux car ils existent à l'intersection de l'humanité et de la technologie. »
Jeremy Waite

Les réseaux sociaux poussent comme des bambous : s'il en naît chaque semaine, certains se font une place dorée au soleil et sont devenus incontournables pour les internautes.

Le nom d'un des plus efficaces est sur toutes les lèvres : Facebook regroupe une communauté très importante et son efficacité a séduit tant les privés que les entreprises.

Utilisateurs ? Followers ? Si l'écriture côtoie la vitesse, vous êtes sans aucun doute sur Twitter. Publications et commentaires fusent en feu d'artifice. Tout l'art du direct en un clic.
Des photos libres de droit foisonnent sur Flickr.

Et puis .. Et puis, des sites plus spécialisés ont poussé comme des champignons. professionnels, musicaux, politiques ... Les CV défilent sur LinkedIn et Viadeo : chacun peut mettre en lumière ses compétences et élargir son réseau professionnel. Cojob a lancé la recherche d'emplois à plusieurs. Pendant ce temps, les musiques de toutes tendances et des vidéos circulent et se partagent sur les incontournables Youtube (la plus grande plateforme) ou Dailymotion (français).

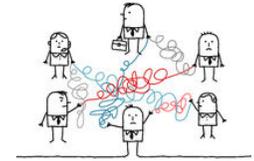
La malle aux trésors est sans fond : citons Google+, Copains d'avant, On va sortir, Pinterest et Instagram ...

La géolocalisation est le socle de nouvelles formes de réseaux sociaux et de plateformes sociales.

Un p'tit venu l'a compris et a fleuri dans le monde de l'économie collaborative : Mon p'tit voisinage ! Cet amplificateur de mieux vivre ensemble et d'entraide locale a créé des solutions concrètes pour faciliter l'acte de partage au quotidien.

Et l'idée de Brochet Teambuilding ? Proposer une animation connectée durant laquelle les équipes peuvent s'exprimer librement et vivre avec leur temps !

Pour en savoir plus : <http://www.webmarketing-conseil.fr/liste-reseaux-sociaux/>
<https://www.monptivoisinage.com>



« Les médias sociaux concernent la psychologie et la sociologie plus que la technologie. »
Jeremy Waite

« Tout le monde dit que les médias sociaux sont une licorne. Peut-être qu'ils ne sont qu'un simple cheval. »
Jay Baer



Team SmartFun Rally

A vos smartphones, prêt, partez !

L
a
c
h
a
s
s
e
a
u
x
Q
R
C
o
d
e
s

Un incontournable des animations itinérantes. Les chasses au trésor d'antan se sont modernisées même si la version classique sur book existe toujours. Certaines se sont habillées de technologies (Géologix ®), offrent ainsi de multiples possibilités et sont devenues plus volontiers personnalisables.

C'est donc le smartphone en poche que les participants partent à la recherche de trésors cachés. Comment : grâce à des points GPS et des indices remis. Techno, découverte et convivialité, le trio gagnant.

Version courte : 1h30/2h . Version longue : 3h(30)

“On voyage pour changer, non de lieu, mais d'idées.” Hippolyte Taine

Les participants, répartis en petites équipes dynamiques explorent de manière active et très plaisante une ville ou un quartier. A chaque QR Code scanné ou point GPS trouvé, un défi imprévu s'affiche.

L'ordre proposé est pré-défini ou aléatoire. Cette souplesse d'organisation est très appréciable car les défis peuvent s'enchaîner dans n'importe quel ordre et les équipes n'ont aucun risque de rester bloquées sur une épreuve.

Un jeu team building et l'animateur attendent les équipes sur un lieu insolite : réalisation d'un atelier et reconnaissance d'un extrait de film.

Les équipes emmagasinent leurs photos (l'humour et l'originalité sont à l'honneur) sans oublier les team selfies et les dévoileront lors de la restitution digitale finale.

En effet, l'ultime mission : créer sous Powerpoint ou logiciel équivalent le Carnet de voyage collectif de l'équipe sur les trésors rencontrés ! La carte blanche est donnée.

A noter que ce type de programme peut être réalisé en entreprise dans le cadre d'un événement important (ex. anniversaire d'entreprise ou autre cérémonie, journée d'entreprise) comme vous pourrez le découvrir page suivante ou lors d'un cocktail ou d'une réunion informelle de réseautage avec les mêmes outils ou application spécifique / grands groupes).



Corporate Rally (jeu de piste en entreprise)

A la découverte de votre entreprise

En 2016 : le rallye smartphone s'invite dans les entreprises (outil : Géologix ®). Un projet participatif particulièrement innovant, des équipes impliquées, motivées et créatives, une journée on/off/on particulièrement riche en échanges, convivialité et découvertes pour écrire les premières pages du futur de l'entreprise.

Voici quelques facettes des événements team building « nouvelle génération ».

Les équipes suivent leur balade de service en service grâce à l'application smartphone (30 mn à 1h en fonction du choix du client). A chaque service, un challenge les y attend. Car cerise sur le gâteau, chaque service pourra préparer un défi-découverte sur place afin d'agrémenter le parcours des équipes et de faire découvrir son secteur d'activité.

Jusqu'à 1000 personnes.

“Les gagnants seront ceux qui restructurent la manière dont l'information circule dans leur entreprise.” Bill Gates

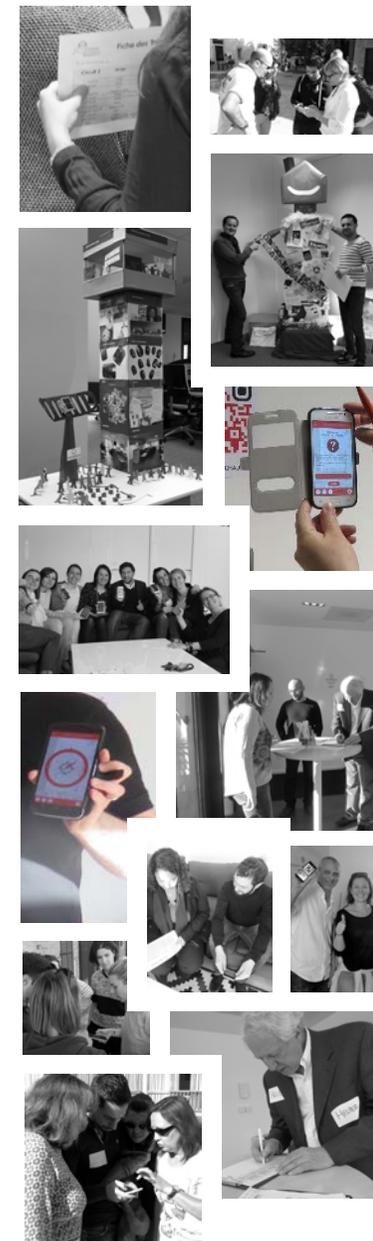
Ce projet bien qu'apparemment ambitieux ne demande que deux mois pour sa préparation totalement personnalisée.

Une personne référente de l'entreprise ainsi qu'une équipe projet collaboreront avec nos experts en coaching digital !

Le jour J :

Un système de rotation très précis est effectué; chaque équipe reçoit son horaire de passage afin de perturber au minimum l'organisation quotidienne dans l'entreprise. Mr Helper viendra à la rescousse à la moindre sollicitation et facilitera l'aiguillage des équipes.

Outil idéal pour les grandes réunions type congrès /salons : permet d'améliorer l'expérience visiteur, l'impact de l'entrevue et la visibilité des exposants.



“Les entraîneurs entraînent au jeu, les meilleurs entraînent des hommes.”?
(Bum Philipps)

Pourquoi il est temps de s’amuser très sérieusement !

Définition “ sérieuse ” : La gamification est un ensemble de méthodes et de techniques ludiques visant à placer l'utilisateur au cœur de l'expérience pour qu'il prenne du plaisir. La gamification consiste à transposer les mécaniques du jeu (jeux de rôles, storytelling, jeux de coopération, jeux de compétition) dans un domaine initialement non-ludique, pour résoudre des problèmes de la vie réelle, faciliter les échanges ou améliorer une offre ou des campagnes de communication. Elle rend plus ludiques des activités qui ne sont pas considérées comme des jeux. Le terme “ludification” peut aussi être employé.

La gamification applique les codes liés au monde des jeux vidéos à d'autres fins en utilisant essentiellement les supports du web et du Smartphone. Elle prend plusieurs formes (quiz, rallye, système de points, challenges divers, systèmes de récompense ...) et vous avez déjà du entendre le terme de Serious Games.

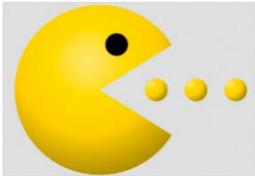
Elle est de plus en plus utilisée par les entreprises pour leur communication interne (gestion du changement), leur communication externe (faire connaître et valoriser les produits, gestion globale de l'image, visibilité, animation, fidélisation clients), en Ressources Humaines et Management (motivation ...) Depuis son essor en 1980 avec l'apparition des programmes de fidélités des compagnies aériennes telles que United Airlines en passant par l'émergence d'un web social, le potentiel de la gamification n'a fait que prendre l'ascenseur et les idées fourmillent un peu partout gagnant du terrain jour après jour, dans notre quotidien. Désormais les applications mobiles, omniprésentes, de nos smartphones prennent le relais des supports papiers.

L'exemple de Bouygues Telecom : pour faciliter l'intégration des nouveaux collaborateurs, un site où la gamification a une place de choix a été mis en place. Galeo City est une ville virtuelle que les participants doivent développer autour des grands métiers de Bouygues Telecom. Le jeu se joue par équipe, l'idée n'étant pas de créer une compétition directe entre les collaborateurs, mais plutôt de développer un esprit d'entraide.

Le groupe HomeServe/Domeo a utilisé avec beaucoup de succès la gamification Smartphone Geologix et les compétences de Brochet-Teambuilding pour sa journée d'inauguration de ses nouveaux espaces de travail le 28 avril 2016 à Lyon. Répartis en équipes de 6 personnes de différents services, les 400 participants ont effectué un parcours à l'aide de leur smartphone dans le nouveau bâtiment pour découvrir les nouveaux espaces de travail ainsi que les différents départements : organisation, mission, hommes et femmes. A chaque lieu, un défi collectif (énigme, quiz, photo puzzle, jeu des 7 erreurs) sur Smartphone en lien avec l'entreprise attendait les équipes.

Pour en savoir plus :

<http://sydologie.com/2014/08/gamifier-sa-formation/>





Speed Quiz

Transformer les “ ? ” en “ ! ”

T
e
a
m
b
u
i
l
d
i
n
g
t
e
c
h
n
o

La techno n'est pas loin pour cette découverte en image, originale, pétillante, rythmée et insolite d'une région, de l'Entreprise ou de toute thématique (création sur mesure). Programme accessible à tous. Idéal pour les petits temps creux et les soirées !

Cette animation “challenge & techno” transforme 10 à 500 participants en explorateurs de la région du séminaire (Lyon, Paris, Bretagne, Bourgogne, Savoie et Haute- Savoie ...) et de l'entreprise.

Assis ou simplement debout, les participants vont devoir fournir toute leur attention s'ils veulent être dans l'équipe de tête. Le logiciel est imparable et ne truquera pas les résultats même sous influence !

Le principe est simple :

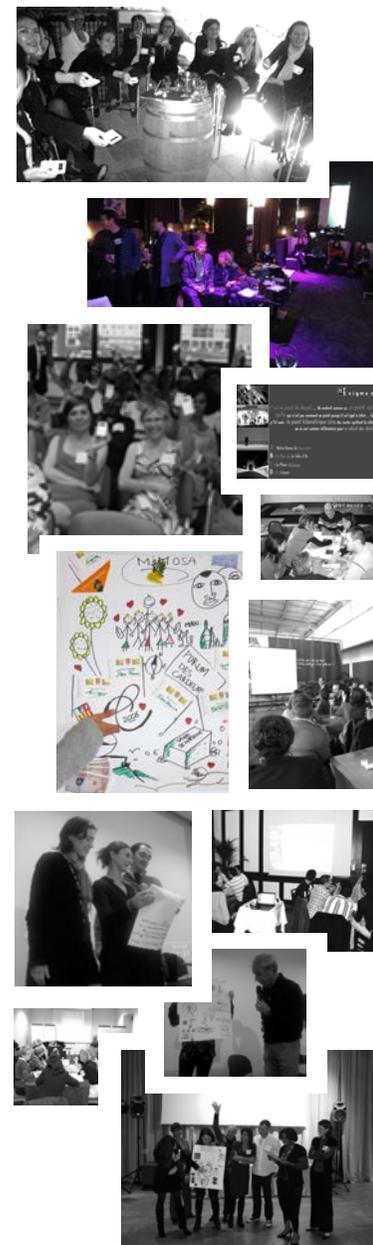
Grâce à des questions à choix multiples insolites et vidéo projetées, les équipes découvrent de manière ludique des spécificités de la région et des alentours.

Leur mission : répondre très vite et forcément très bien aux questions posées grâce à des boîtiers de vote électroniques. Attention, il vous faudra trouver les réponses justes ou les réponses fausses. Ce serait trop simple s'il n'y avait toujours qu'une seule réponse à trouver. Ha j'oubliais ... Le rythme s'accélère !

“Depuis tout petit, j'aime les questions, et les chemins qui mènent à leurs réponses. Parfois d'ailleurs, je finis par ne connaître que le chemin, mais ce n'est pas si grave : j'ai déjà avancé.” Philippe Claudel

Autres thèmes sur simple demande (art de vivre et gastronomie, art et 7^{ème} art ...). Exemple déjà réalisé pour une entreprise multiculturelle : speed quiz avec des questions insolites sur tous les pays d'origine (filiales) des managers présents.

Les plus de ce programme : réalisable en tout lieu même les petits (caveau, bateau ...), pour des groupes de toute taille & personnalisable. Fin du programme optionnelle avec la présentation des Carnets de découvertes réalisés par chaque équipe.



Le challenge Développement durable

La vie en ... Vert !

Se pencher sur une thématique utile et ses multiples innovations : alternance d'ateliers ludiques, toniques et de réflexion collective dans lesquels l'ingéniosité d'équipe aura la place principale.

L'écologie papillonne dans plusieurs directions : missions décalées et divertissantes ou démarche affinée et plus personnalisée avec le but de recueillir des idées et applications concrètes. Il n'y a qu'à choisir !

Etre plaisant, enrichissant et ludique, laisser la parole créative aux équipes, retrouver quelques notions clés, générer de la bonne humeur et stimuler la cohésion d'équipe et l'inventivité, tels sont les objectifs de ce programme mêlant culture, science, challenge et détente.

Durée 2h/demi-journée/journée . Totalemment en intérieur excepté printemps - été ou quelques ateliers peuvent être réalisés en extérieur.

“La nature fait toujours, selon les conditions dont elle dispose et autant que possible, les choses les plus belles et les meilleures.” Aristote

La pioche des ateliers (exemples) :

- . **“Le mur des idées écolo”** : chaque équipe crée son mur à partir de comportements préventifs et correctifs faciles à mettre en place au quotidien dans l'entreprise / chez soi. Petites actions ou projets fous, tous sont acceptés.
- . **“Le coin des experts”** : reconnaissance de matériaux et divers éléments naturels par un seul sens à la fois (alternativement la vue, l'odorat, le goût, le toucher) !
- . **“La voiture écolo”** : construction d'une voiture à partir d'éléments le plus naturels possibles. Roulera-t-elle ? Sera-t-elle à bretelles ? S'envolera-t-elle ? Lors de la course finale, les voitures vont faire des étincelles. . **“La reine de la récup”** : mascotte 100% récupération.
- . **“La sculpture végétale”** : s'intégrant dans le courant actuel et contemporain Land Art, les équipes vont créer et réaliser un tableau végétal ou une œuvre en 3D à partir d'éléments d'origine naturelle.
- . **Le coin des jeux toniques** : le canal, la branche ...
- . **La Com'écolo** : Créer sa propre campagne de communication sous forme d'affiches, de sculpture, communication digitale sur logiciel type « powerpoint », « photofiltre » ou « photoshop », l'équipe choisit un message et le représente en vue d'interpeller. Expo finale.



Focus 7 : La voiture écolo

L
a

c
o
u
r
s
e

a
u
x

p
r
i
x



Faire beaucoup avec pas tant !

Construire sa voiture d'équipe : du carton, un peu de bois, du papier, du tissu et beaucoup d'inventivité !



Une voiture qui sourit de toutes ses dents pour emmener son unique occupant dans une course endiablée. C'est le chrono en main que l'animateur lancera le départ du rallye écologique (évidemment !) : les voitures gagnantes de la course seront sans doute les plus résistantes.



Mais attention, lors de la grande parade, trois prix spéciaux sont décernés indépendamment de la course (ou si le lieu ne permet pas de course) :

- . Le prix de la créativité : la voiture la plus originale.
- . Le prix de l'humour : la voiture la plus drôle jusque dans les moindres détails.
- . Le prix de la technique : la voiture la mieux réalisée (transformation importante des éléments fournis).

Des voitures 100% écolo, des voitures vintage, des voitures 100% récup, des voitures à bretelles, des voitures qui roulent, des voitures à porteurs, des voitures qui glissent ou à roue et à voile ...

Tout est possible car les équipes ont totale carte blanche, une heure durant, pour enfin concrétiser les projets les plus extravagants.



**“La voiture est étrange : à la fois comme une petite maison et comme un vaisseau sidéral.”
(Philippe Delerm)**

Il y en a pour tous les goûts : pour les concepteurs, les techniciens, les mécanos, pour les créatifs, les idéalistes, pour les rusés, les dessinateurs ... En bref, le capitaine est là pour associer et harmoniser ces multiples compétences et ce jaillissement d'idées.

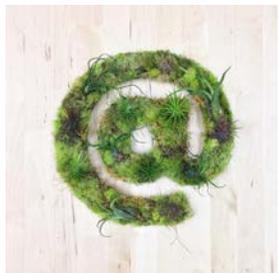
Convivialité avouable et efficacité redoutable !



M
u
l
t
i
p
l
i
c
a
t
i
o
n
des

i
d
é
e
s

Focus 8 : Le Land Art & le graffiti végétal !



Le Land Art : tendance artistique née à la fin des années 1960 avait initialement le désir de mêler l'Art à la vie (placer l'Art en dehors des musées). Il consiste en des créations d'œuvres contemporaines et éphémères dans la Nature et avec des matériaux de la nature (bois, terre, pierres, sable etc.). La photographie se charge de les immortaliser.

Tendance, la déco express avec le green graffiti !

Les graffitis en mousse, bien nommés « éco-graffitis » ou « graffitis verts » utilisent un pinceau et de la vraie mousse qui pousse toute seule sur les murs. Le graffiti végétal arrive tout droit de l'imaginaire d'artistes londoniens et new-yorkais, il est très rapide à mettre en place et assure une touche de décoration originale pour les propriétaires de jardin. Juste un mur, juste une grosse pierre, juste une petite préparation-maison et vous obtenez un effet déco garanti !

Une démarche et une tendance bienveillante pour notre planète, en plus d'être agréable à l'œil !

Le tableau végétal

Les tableaux végétaux ornent les intérieurs grâce à la présentation originales de plantes stabilisées. Le concept du stabilisé existe depuis plus de 30 ans, et consiste à remplacer la sève d'une vraie plante par une substance à base de glycérine parfaitement écologique et 100% biodégradable. Le processus de vieillissement de la plante est donc arrêté en douceur. Grâce à cette technique, les plantes conservent leur aspect d'origine (couleur, texture, souplesse...). Plus besoin d'entretien, ni d'eau, ni de soleil !

La sculpture en nature ou la nature en sculpture

A disposition, pour créer votre sculpture ou composition végétale ou minérale : feuilles variées, mousse et lichens, branchages, cailloux et galets, sable, variétés d'éléments dérivés en matières naturelles.

<https://scaniaz.blogspot.fr/2015/02/26-fabulous-garden-decorating-ideas.html>



Ugo Rondinone



Andy Goldsworthy





Glacier Impact

De la cohésion au sommet !

Prendre de la hauteur avec un vrai programme de cohésion d'équipe *on the rocks* à 1900 m d'altitude, dépaysement et plaisir garantis !

Sortir du cadre et faire vivre un moment inoubliable à vos équipes sur les hauteurs de Chamonix. La recette : mélanger vos collaborateurs, proposer des ateliers interactifs dans un lieu inhabituel et magique, faire ouvrir grands les yeux de vos collaborateurs, les surprendre et les documenter, en bref, avoir du plaisir à faire des choses ensemble. De la chaleur, de la glace et de la techno !

“ Je n'aime point l'alpinisme mais, explique ça comme tu peux, tout sentier qui grimpe m'aspire et je monte comme l'eau descend. ” André Gide

Les étapes toutes en couleurs du programme (demi-journée ou journée complète) :

- . **“ L'intr-haut ”** sur l'esplanade par Sylvain Coutterand / après la montée en train à crémaillère. Séance sépia avec ces grandes reproductions de photos d'époque contant l'histoire curieuse et méconnue du site du Montenvers.
- . **“ Dégradés subtil de gris et de verts profonds ”** : des pics de 3000 m, des moutons caillouteux, la plaque des ambassadeurs du lieu, le regain végétal à découvrir en ateliers.
- . **“ Une transparence bleutée ”** : La visite incontournable de la grotte avec manipulation de la glace et mesure de la température de la glace.
- . **“ Noir et blanc ”** : Rallye QR Codes à la découverte du mythique hôtel & la galerie des cristaux.
- . **“ Du rose au brun ”** : Plongée dans le drôle de monde des cristalliers avec la reconnaissance de roches et cristaux du Mont-Blanc.
- . **“ Blanc ”** : Immersion dans le monde méconnu du glacier et observations au Glaciorium.
- . **“ Des hi, des oh, des hue ”** : Séance tonique d'initiation au skis géants avec vue sur la vallée.
- . **“ Retour au logis ”** : fin de l'excursion à choix :
 - . un atelier de construction pour toujours rendre accessible cette Mer de Glace qui s'éloigne, se dissimule et se fait désirer.
 - . une conférence avec vidéo projection de Sylvain Coutterand.





L'Olympiade Sécurité

La sécurité : contours & détours

Un programme ludique sous forme d'un enchaînement d'ateliers variés pour comprendre, réagir et s'investir dans une démarche collective et motivante sur le thème de la sécurité (2h/demi-journée/journée – en intérieur et extérieur).

Pourquoi une olympiade sécurité ? Il y a 5 ans, un client nous a demandé d'accompagner une équipe-projet afin de créer un programme ludique de sensibilisation sur le thème de la sécurité. Moins étoffée qu'aujourd'hui, elle a toujours su être bénéfique et appréciée. Moment fort !

Les objectifs du programme sont :

- . Proposer une animation ludique et pertinente afin de délivrer des messages forts et utiles.
- . Fédérer et motiver les participants, mettre en avant les talents et créer un ancrage positif.
- . Sensibiliser et faire participer les collaborateurs à la recherche de solutions en terme de prévention des risques, d'action correctives et de communication ou accompagner une démarche de certification.
- . Personnaliser le programme en fonction des objectifs de l'entreprise.

“L'homme et sa sécurité doivent constituer la première préoccupation de toute aventure technologique.” Albert Einstein

Le pêle-mêle des ateliers (exemples) :

- . **“Le verre d'éthanol”** : le transporter jusqu'à la zone de sécurité ne sera pas simple, les opérateurs étant aveugles et les managers ne pouvant toucher le dispositif !
- . **“Le rallye sécurité”** : une balade didactique avec recherche de QR Codes et défis d'équipes.
- . **“La chute de confiance”** : se laisser aller en arrière ... Quand confiance balance avec sécurité.
- . **“Le mur des consignes de sécurité”** : expression libre autour de nouveaux comportements en matière de sécurité. Sur le mur collectif, chaque participant colle ses idées écrites sur des post-it.
- . **“Que suis-je ?”** Le deviner le plus rapidement possible grâce à un dessin, un son ou une séance de mime.
- . **“Création d'un dispositif sécurité”** avec argumentaire et hymne sécurité à la clé.
- . **“Campagne de sensibilisation”** : création d'affiches sous forme de BD, photos ou images.
- . **“Le journal TV de la sécurité”** : les participants seront interviewés par leurs collègues journalistes-reporters pour de courtes scènes décapantes.
- . **“L'Engin sécurité”** et course finale de véhicules ou **“La Mascotte sécurité”** etc.



Creativi-team

Une p'tite faim d'invention ?

Un programme durant lequel l'inventivité de l'équipe est mise à l'honneur. Quelques poignées de secondes idéales pour stimuler l'imagination et la recherche de solutions innovantes en entreprise.

Un programme appétissant à base d'ingrédients 100% naturels : Inventivité, ingéniosité et dextérité d'équipe !

A partir de plein de petites choses comme des papiers variés, d'éléments de loisirs créatifs et décoratifs, d'un bon kilogramme de créativité collective et de huit livres de bonne humeur, des créations s'ébauchent.

Ces mascottes porteuses de quelques valeurs de l'entreprise et de l'équipe voire de l'identité globale de l'entreprise prendront vie en moins de six quarts d'heure.

Durée 2h. Intérieur.

“Pour tous, il faudra faire de la création une ambition, de l'invention une exigence, du nouveau une nécessité !” Jacques Attali

Présentation du menu du programme :

. **“Apéritif & amuse-bouche”** : Accueil, briefing et jeu d'introduction : petite entrée en matière avant de débiter la partie création & construction.

. **“Les entrées”** :

- . Distribution du book, matériel et outils communs à chaque équipe.
- . Phase de réflexion individuelle puis collective.
- . Découverte du matériel optionnel (grande variété à disposition).

. **“Plat chaud”** :

- . Phase de construction appliquée de la mascotte.
- . Préparation d'un petit argumentaire et choix du nom de la mascotte.

. **“Dessert & friandises”** : Présentation de chaque mascotte et photos d'équipes.



Focus 9 : L'esprit créatif en entreprise

Libérer la créativité



“L’imagination est plus importante que le savoir.”

(Albert Einstein)



Avant : la créativité souvent associée à l'innovation a été longtemps le monopole exclusif des services R&D des entreprises et des agences de communication, les créa comme on les appelle dans le jargon de la com ! Mais voilà qu'aujourd'hui, dans ce nouveau monde qui bouleverse les habitudes, la créativité joue les envahisseuses et s'imisce dans tous les services et métiers de l'entreprise. Découverte révolutionnaire : On peut être comptable et créatif !

La créativité, (qualité humaine faisant partie des "soft skills) est indispensable aux collaborateurs et managers dans un monde économique en pleine mutation. Elle permet d'analyser différemment une situation, d'élargir son champ de perception, de trouver des solutions différentes, c'est *le moteur de l'innovation*, de la résolution de problématiques et de la gestion du changement.

Le management de la créativité vise à améliorer l'inventivité des membres d'une organisation grâce à l'utilisation d'outils. Vous l'aurez compris l'objectif est de favoriser le développement de projets innovants : en route vers la différenciation !

Manager la créativité : favoriser cette expressivité de tous car nous sommes tous dès l'enfance doté de cette compétence. Ouf ! Tous les acteurs sont concernés par l'amélioration de leurs pratiques créatives et le maniement de techniques innovantes pour résoudre des problèmes impossibles posés par les contraintes de la réglementation, les défis de la mondialisation et les exigences liées à la satisfaction du client.

On parle de créativité individuelle, collective et managériale. La célèbre boîte à idées des salariés, "innovation participative" ("management des idées") implique par exemple les collaborateurs dans une démarche participative de réflexions, d'émissions et de déploiement d'idées d'amélioration des solutions/produits/projet ou processus ou bien d'idées de rupture (on parle d'innovation). La traditionnelle boîte en carton a laissé sa place aux plateformes digitales et collaboratives en entreprise (Réseau Social d'Entreprise).

Sept conseils pratiques pour stimuler la créativité en entreprise :
1. Définir les objectifs et la stratégie / 2. Inspirer le désir / 3. Récompenser la créativité / 4. Encourager la curiosité et les questions / 5. Promouvoir un comportement de libre-échange des idées / 6. Créer un environnement créatif / 7. Encourager la diversité.

“L’imagination porte bien plus loin que la vue.”

(Baltasar Gracian y Morales)

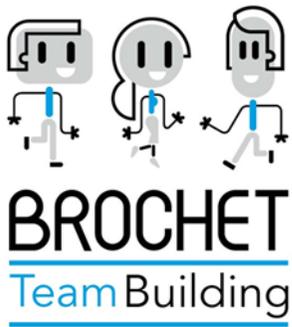


“L’imagination est le mode de déplacement le plus rapide.”

(Jean Morel)

Nouvelles visions

Brian Marshall, Ashcreek Poncho, Amy Flynn, Pitarque etc ...



CONTACTS

Nous espérons que ce voyage au travers des lignes de ce premier numéro vous aura mis en appétit. C'est maintenant à vous d'écrire les prochaines pages des aventures humaines 2017.

A bientôt sur les réseaux sociaux, email ou par téléphone.
Et d'ici là, bon vent avec votre équipe !

LYON &
RHONE-ALPES
18, rue de Tourvielle
69005 Lyon . France

REGION OUEST
8, rue de Kerbézo
44350 Guérande . France

SUISSE ROMANDE
51, rue de Maupas
CH-1004 Lausanne . Suisse



Alexandra Brochet : +33 (0) 6 20 35 22 31

a.brochet@brochet-teambuilding.com

alexandra.brochet@cham-events.com

Guillaume Brochet : +33 (0) 6 59 72 72 02 . +41 (0) 79 315 72 22

g.brochet@brochet-teambuilding.com

guillaume.brochet@cham-events.com

Suivez nous sur



Facebook : <https://www.facebook.com/Brochet-Teambuilding-276293122527228/?ref=ts>

Twitter : @brochetcoaching

LinkedIn : <https://www.linkedin.com/in/guillaumbrochet>

*Un message de remerciements
aux équipes dynamiques et
impliquées que nous avons eu
le plaisir d'accompagner.*

ABB, Accor hôtels, Air Liquide, Air Product, Akanea, Alliad Habitat, Alexion Pharmaceutics, Alstom, Altm, Apilog, Aragor, Areva, Atlantic, Aventis Pasteur, Autoroutes Paris Rhin-Rhône, Accor, Bayer, B&B Hotels, Best Mont Blanc, Bnp Paribas Suisse, Boccard, Bonna Sabla, Brawn, Bureau Veritas, Cart, Clinique Onex, Le Conservateur, Comité International Olympique, Crédit Immobilier de France, Daimler-Chrysler, Danone, Deloitte, Delsol Avocats, Dews/GGBA Suisse, Distriborg, DJO, EDF, Emerson, Eurocall, Expert & Finance, Ferring, Fiat, France Telecom, Fresenius Kabi, Fromageries Bel, Gaz de France, GDF Suez, GE, General Mills, Genzyme, Geoxia, Gerflor Gescall, Gillouaye, GIT, Givaudan Suisse, Homeserve, Groupe HSBC (Banque de Savoie), Handy Lyon Rhône/Cap Emploi, IBM, IPH Group, Ikea, Jallut SA, Knaf Insulation, Lafarge, La Poste, La Poste Mobile, Lem SA, Lexcase, Manpower, MDS Pharma, Michelin, Microsoft, Migros, MLP, Mylan, Nestlé Suisse, Nestlé Waters, NH Hotels, Ondeo, Peugeot PSA, Renault-Trucks, Rhodia, RTE, Saint-Gobain, Salvia Development, Sandvik, Semex, Sephora, Serac, Shell, SI Concept, Simply Hotels, SLIB, Snf, Sofeg, Solvay, Sophos, Spie, Swiss Post, Staar Surgical, Tdf, Technip, Tetra-Pak Suisse, Toupargel, Thyssenkrup, Time Hotels, TNT, Total France, Tornier, Toupargel, Viixel, Volvo etc. & des agences événementielles.