

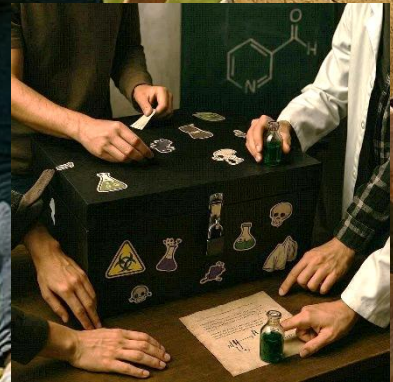


ADVENTUR'PRO

Jeux Défis Sensations

De nouvelles aventures
pour vos visiteurs

contact@adventurpro.fr - 06 81 84 82 35





Vous gérez une salle d'échappement, un parc aventure, un accrobranche, un camping, un hébergement touristique, un château, un accueil de loisirs, un espace naturel extérieur ?

Adventur'Pro

vous aide à transformer chaque espace, du plus modeste au plus grand, en un lieu dynamique et polyvalent, capable d'accueillir de nouvelles **animations innovantes**.

25 ans

d'expérience dans le jeu et l'animation

12

animations clés en mains

+ de 3000

joueurs satisfaits

Avec nos solutions Clé en main ou Sur mesure, chaque mètre carré devient une opportunité de créer des **expériences uniques** et de générer des **revenus supplémentaires**.

Que votre espace soit vierge ou déjà aménagé, nous l'adaptions à vos besoins pour **maximiser son potentiel** et **fidéliser vos visiteurs**.

Nos solutions s'intègrent en toute simplicité, **sans contrainte ni travaux lourds**, pour dynamiser votre site en un temps record.



Adventur' Game

Des jeux de recherches et d'énigmes à implanter sur votre site, pour la saison ou pour un évènement (familles, adultes, groupes ou entreprise).



Adventur' Escape

Le Trésor de Robert Phips (à partir de 10 ans)

« Vous tenez entre vos mains le sac à dos que j'ai dû abandonner il y a bien longtemps. Pour protéger notre trésor, nous l'avons dissimulé dans un sanctuaire inaccessible aux profanes. Seuls les explorateurs dignes de ce nom pourront résoudre mes énigmes et en percer les secrets. Y parviendrez-vous ? »

- durée : 1h30 à 2h
- un sac à dos (par équipe) fermé par de nombreux cadenas, rempli d'indices pour partir à la recherche du trésor de Robert Phips
- des objets et indices à rechercher, dispersés sur votre site, afin d'obtenir les réponses des Dieux pour résoudre le mystère
- 5 à 6 joueurs par sac – jusqu'à 50 joueurs



Remise en place rapide par vos équipes (10 mn /sac)
Livret Game Master & guide d'indices fournis

Le Délire du Professeur Oxy (à partir de 12 ans)

« Vous connaissez le professeur Oxy ? C'est un savant fou menant des expériences sur des cobayes humains. Va-t-il arriver à vous piéger ? »



Arriverez-vous à vous libérer des griffes de ce savant fou en obtenant l'antidote vous permettant de détruire la bactérie qu'il vous a inoculée ? »



- Durée : 1h15 à 1h30
- Une malle fermée et un sac à dos (par équipe)
- 6 à 7 joueurs par malle – jusqu'à 50 joueurs

Animé par votre Game Master
Remise en place par vos équipes (10 mn/malle)
Livret Game Master & guide d'indices fournis

Adventur' Chasseurs d'énigmes (à partir de 6 ans)

- Durée : 1h à 1h30
- Une « feuille de route » pour jouer en **autonomie**
- 8 à 11 énigmes à résoudre en découvrant des indices et objets implantés sur votre site : vitrine, objets à replacer, observation... Vérification des réponses à l'accueil pour obtenir son « diplôme »
- Deux options:
 - complète avec objets fournis pour les énigmes
 - « light » : PDF à imprimer et plastifier

Aucune remise en place pour vos équipes

L'Ecole des Sorciers (à partir de 8 ans)



« Après 3 années d'étude à l'Ecole des Sorciers, tu vas pouvoir passer ton BUSE ! Pour cela, tu vas devoir résoudre des énigmes et ainsi montrer tes talents de sorcier ! Selon le nombre d'énigmes réussies, tu sauras si tu es un apprenti sorcier (2), un sorcier (4), un préfet (7) ou un Grand Mage (10) »

Arsène Lupin a encore frappé (à partir de 8 ans)

« Pour démasquer Lupin, tu vas devoir trouver le nom sous lequel il se cache. Ce nom se trouve dans l'un de ses livres, mais lequel ?

Pour le savoir, tu vas devoir résoudre les énigmes et à la fin, trouver le bon livre dans la bibliothèque. La réponse se trouve à l'intérieur! »



Adventur' Nature

Adventur' Orientation

Rallye orientation photo (à partir de 6 ans)
S'initier à la course d'orientation en s'amusant

- Durée : 30 mn à 1h
- Une carte, des photos (réalisées par vos soins) ou une boussole pour se guider
- Des balises pour trouver les réponses aux questions
- Une course contre la montre pour être le premier
- Possibilité de débiter cette animation par un temps pédagogique de découverte des bases de l'orientation (support fourni)



Aucune remise en place pour vos équipes

A la découverte de la ville

(maternelles 3-5 ans)

Acquérir ou développer ses capacités à se situer dans l'espace, sa psychomotricité et son vocabulaire.

- Durée : 30 mn à 1h
- 12 panneaux colorés, des poteaux matérialisant des « chemins »
- Un plan représentant cet aménagement avec des indications simples, colorées et visuelles
- des planches d'explication des activités et consignes pour les adultes
- livret pédagogique permettant aux enseignants de préparer sa sortie en amont lors d'atelier avec ses élèves



Personnalisation possible liée à votre imaginaire
Aucune remise en place pour vos équipes

Adventur' Observation



Perdus dans le Parc (de 3 à 6 ans accompagné)

- Durée : 20 à 45 mn
- Des animaux ou des personnages se sont éparpillés sur votre site mais trois manquent à l'appel
- Les enfants vont devoir retrouver tous les animaux et découvrir quels sont ceux qui se sont échappés
- Vérification des réponses à l'accueil
- Livret pédagogique pour les enseignants (avant et après la visite)

Aucune remise en place pour vos équipes

Rallye Découverte Nature

(à partir de 7 ans, accompagné pour les plus jeunes)

- Durée : 1h à 1h30
- Partons à la découverte des trésors que nous offrent la faune et la flore de votre site
- D'étapes en étapes, à l'aide d'un plan et d'une feuille de route, le monde des animaux et des plantes n'aura plus de secrets pour vos visiteurs
- Vérification des réponses à l'accueil

Aucune remise en place pour vos équipes



Adventur' Grand Format

Animations clé en main pour vos équipes

Des scénarios d'enquête, de murder-party, de chasse aux énigmes prêts à l'emploi pour animer des activités captivantes, éducatives et collaboratives (1h30 à 2h30 d'activité)

Trois formules au choix :

Kit Numérique :

- **Scénarios détaillés** : Chaque animation inclut un **synopsis complet**, des **personnages avec leurs descriptions et motivations**, et des **énigmes adaptées à l'âge** (charades, rébus, codes secrets, défis physiques, etc.).
- **Fiches animateur** : Des **explications pas à pas**, des **dialogues types** pour incarner les personnages, et des **solutions détaillées** pour guider les participants sans tout révéler.
- Supports à imprimer **et Matériel simple** : Liste des **accessoires faciles à trouver ou à fabriquer** (ex. : enveloppes, faux trésors, décors en papier).

Kit 100% clé en main :

- **Kit numérique + Objets** et accessoires (coffres, lettres, indices, etc.).
- **Accompagnement** et formation de vos équipes (à distance)

Sur Mesure (Personnalisé)

- Création d'un **scénario unique** (thème, lieu, durée au choix).
- **Accessoires personnalisés** (ex. : mascotte, intégrer le nom de votre ville,).
- **Support téléphonique** pour adapter l'animation.
- **Pour qui ?** : Événements spécifiques (fête locale, anniversaire géant, etc.).

Nos énigmes et enquêtes pour les 6 - 10 ans

La Couronne Volée du Roi Arthur"



"Attention, jeunes chevaliers et princesses ! Le roi Arthur a besoin de vous ! Sa couronne magique, qui protège le royaume, a été volée par un mystérieux voleur. Sans elle, le royaume sombrera dans le chaos... À vous de résoudre les énigmes, de retrouver les morceaux de la couronne cachés dans le parc, et de sauver le royaume ! Prêts à relever le défi ?"

La Carte au Trésor du Capitaine Barbe-Rousse

"Ahoy, matelots ! Le célèbre pirate Barbe-Rousse a caché son trésor quelque part dans le camping. Mais pour le trouver, il faut résoudre les énigmes de sa carte mystérieuse. Attention, d'autres pirates rôdent et veulent vous doubler ! À l'abordage !"



Le Mystère du Château de Sable Disparu"

"Tous les ans, les enfants du village construisent un magnifique château de sable pour le concours de la plage. Mais cette année, le château a disparu pendant la nuit ! Une lettre signée par le 'Fantôme des Sables' promet de le rendre... si vous résolvez ses énigmes. À vous de jouer, détectives des sables !"

Le Mystère du Yéti Gourmand"

"Pendant vos vacances à la montagne, vous apprenez que ! Une lettre signée 'Y.' promet de les rendre si vous résolvez ses énigmes. Mais attention, le Yéti adore jouer avec ceux qui cherchent son repaire. Enfilez vos bonnets, détectives des neiges !"



Le Renne Égaré du Père Noël"

"Oh non ! Rudolph, le renne préféré du Père Noël, s'est perdu dans le village ! Sans lui, la distribution des cadeaux est en danger. Heureusement, Rudolph a laissé des traces de sabots et des indices partout. À vous de résoudre les énigmes, interroger les personnages du village, et retrouver Rudolph avant minuit pour sauver Noël !"

Nos autres enquêtes :

- Le Sortilège de la Princesse Endormie
- Le Trésor du Pirate en Vacances
- La Disparition du Bonhomme de Neige
- La Quête de la Licorne Disparue
- La Disparition des Animaux de la Ferme
- Le Fantôme du Château (du musée)
- Le Fantôme de la Citrouille Géante

Nos énigmes et enquêtes pour les 10 - 14 ans



Le Diamant Bleu a disparu !

"Attention, détectives en herbe ! Le célèbre diamant bleu de l'hôtel 'Le Paradis' a été volé cette nuit ! La police est dépassée et compte sur vous pour résoudre cette affaire. Interrogez les suspects, analysez les indices et résolvez les énigmes pour retrouver le diamant avant que le voleur ne s'échappe ! Le temps presse... À vous de jouer !"

La Malédiction du Manoir Hanté

"Bienvenue au manoir Blackwood, réputé pour être hanté depuis 100 ans. Cette année, pour Halloween, une équipe de jeunes explorateurs a disparu en tentant de percer le mystère de la 'Chambre aux Murmures'. Votre mission : entrer dans le manoir, résoudre les énigmes laissées par les fantômes, et briser la malédiction avant minuit... sinon, vous serez piégés à jamais !"



La Malédiction du Sorcier du Parc

"Bienvenue au parc 'Les Légendes Oubliées'... où une malédiction vient de s'abattre ! Le sorcier Malagar a jeté un sort sur le parc : tous les manèges sont bloqués, et les visiteurs ne peuvent plus partir. Pour briser la malédiction, vous devez résoudre 9 énigmes et trouver les 5 artefacts magiques cachés. Mais attention : le sorcier rôde et n'aime pas les intrus !"

L'Énigme du Snowboard Volé"

"Dans la station de ski 'Neige Éternelle', le snowboard du champion local, Mark, a été volé la veille de la grande compétition ! Une lettre anonyme promet de le rendre si vous résolvez des énigmes. Mais attention, un mystérieux 'Rider Masqué' rôde et ne veut pas que Mark gagne. Enfilez vos gants, détectives des neiges !"



Nos autres enquêtes :

- Le Fantôme du Camping
- Le Mystère de la Villa Abandonnée
- Le Secret du Naufragé
- La Malédiction du Grimoire
- Le Bouclier Maudit
- Le Lac Interdit

Nos énigmes et enquêtes à partir de 14 ans

Le Rituel Interdit

Dans votre lycée, une légende raconte qu'un rituel d'Halloween, réalisé il y a 50 ans, a fait disparaître un élève. Cette année, des symboles étranges sont apparus sur les murs, et un élève a reçu un message anonyme : 'Le rituel recommence ce soir. Sauvez-vous.' Votre mission : découvrir qui veut invoquer les esprits, résoudre les énigmes pour briser le sort, et sauver votre lycée avant qu'il ne soit trop tard."



La Disparition du DJ Star



Le DJ star 'Electro Max' devait animer la plus grande fête de l'année... mais il a disparu juste avant le spectacle ! Son équipement a été retrouvé saboté, et un message mystérieux clignote sur ses écrans. Votre mission : retrouver Electro Max, découvrir qui veut saboter la fête, et faire en sorte que la musique reprenne... avant que la foule ne se révolte !

La Nuit des Âmes Perdues

Chaque année, le village de Black Hollow célèbre Halloween en racontant la légende des 'Âmes Perdues' : des esprits errants qui, une nuit par siècle, peuvent reprendre possession des vivants. Cette année, les habitants disparaissent un à un, et des messages écrits en sang apparaissent : 'Ils reviennent.' Votre mission : découvrir qui ou perdues, résoudre les énigmes pour les renvoyer dans leur monde, et sauver le village avant l'aube... sinon, vous rejoindrez leurs rangs



Le secret du vin maudit



Dans un domaine viticole, un vin rare et légendaire, le "Nectar des Rois", a été volé la veille de sa mise en vente aux enchères. Une lettre menace : "Rendez le vin, ou la prochaine récolte sera maudite." Les joueurs, en tant qu'experts ou invités, doivent résoudre l'énigme avant minuit.

Nos autres enquêtes :

- L'Affaire du Train de Nuit
- Le Casino Clandestin
- Le Mystère de la Station Polaire
- Le Sabotage du Réveillon
- Le Testament de Noël



Conception de grands évènements sur mesure

Conception d'animations sur mesure, pour 50 à + de 300 personnes, à déployer par vos équipes :

- Murder party, Cluéo géant, Nuits des Zombies, ...
- Chasse au trésor spéciale pour un événement (Halloween, Noël, Japan Expo, Olympiades...)
- Scénario de Team-Building



Conditions de mise en œuvre :

- Visite ou visio pour comprendre votre demande, découvrir votre site et ses lieux remarquables
- Élaboration et proposition d'un scénario (validation de votre part)
- Conception et présentation du prototype (validation de votre part)
- Création de supports et de guide d'utilisation
- Transmission des outils et support par internet
- Formation et accompagnement de vos équipes en distanciel

Adventur' sur mesure

Adventur'Pro conçoit avec vous et pour vous un projet sur mesure en fonction de vos priorités !



- Personnalisation des activités aux spécificités de votre site
- Adaptation de nos produits à vos attractions existantes (utilisation des décors, personnages, mascotte...)
- Thématisation liée à votre univers (médiéval, futuriste, nature...)
- Adaptation du scénario (ex : “Lupin dans le château hanté”)
- Création de produits uniques et de goodies associés

Conditions de mise en œuvre :

- Visite ou visio pour comprendre votre demande, découvrir votre site et ses lieux remarquables
- Élaboration et proposition d'un scénario (validation de votre part)
- Conception et présentation du prototype (validation de votre part)
- Déploiement, implantation, formation



Nos concepts font la différence

- **par des formats optimisés** : compacts et modulaires pour les petites surfaces ou déployés sur vos espaces extérieurs, adaptés à vos possibilités et contraintes.
- **par une installation facile et rapide** : sans gros œuvres ni modifications majeures, juste une intégration fluide et immédiate.
- **pour des expériences partagées** : des animations qui peuvent se jouer en équipe de 2 à 7 personnes, plusieurs équipes peuvent s'affronter les unes aux autres simultanément.
- **pour une rentabilité maximisée** : chaque mètre carré devient une opportunité d'animation et de chiffre d'affaires supplémentaire.

Mise en oeuvre

Vous pouvez choisir de mettre ces animations gratuitement à la disposition de vos visiteurs pour développer votre attractivité ou les commercialiser sur votre établissement

- Implantation par vos soins sur votre site
- 50% d'acompte à la commande, 50% à l'expédition

En option : Implantation par notre équipe
(1 journée + déplacement, hébergement si nécessaire)



Contactez-nous

contact@adventurpro.fr - 06 81 84 82 35

