



Partager autrement

**L'Escape Game nomade
100% entreprises**



Concept Dyna'Meet

- ✧ Installation **sur le lieu de votre événement**, en intérieur ou en extérieur
- ✧ Jeux et animation **en français ou en anglais**
- ✧ **A/ Boites Mystères :**
 - jusqu'à 75 détectives en simultan 
 - 1h d'activit 
- ✧ **B/ Challenge *Autour du Monde* :**
 - jusqu'à 210 d tectives en simultan 
 - 1h45   2h d'activit 
- ✧ **C/ Escape Game œnologique**
 - jusqu'à 50 d tectives en simultan 
 - 1h   1h30 d'activit 
- ✧ **D/ D fi Express**
 - Jusqu'  36 d tectives en simultan 
 - 20   30min d'activit 

Concept Dyna'Meet

- ✧ Odeurs, sons, cadenas, codes, manipulations, objets cachés etc...les détectives doivent **user de tous leurs sens** pour arriver au bout de l'expérience...et cela avant les autres équipes !
- ✧ **Coopération** et **esprit d'équipe** sont indispensables pour avancer dans l'expérience et arriver au bout de l'aventure avant les autres équipes.
- ✧ Possibilité de **personnaliser les scénarios**

A/ Boites Mystères

- ✧ 15 Boites Mystères, toutes associées à des univers différents : magicien, croupier, cuisinier, musicien, père Noël, globe-trotter, archéologue, médecin, scientifique, photographe etc...
- ✧ Les collaborateurs sont répartis en équipes de 4 à 5 personnes. Une mission commune est confiée à toutes les équipes.
- ✧ Chacune des équipes mène l'enquête, debout, autour d'une ou de plusieurs Boites Mystères.
- ✧ Aucun matériel spécifique n'est requis.



Parce que tout est toujours plus parlant en images...

VIDEO ICI

B/ Challenge *Autour du Monde*

- ✧ De mystérieux sacs, tous identiques, qui regorgent de cadenas, coffres, cartes, objets en tous genres, cachettes secrètes etc...
- ✧ Asie, Europe, Afrique, Amérique...une série d'énigmes et d'objets merveilleux venus des 5 continents.
- ✧ **Un défi autour du monde**, qui ne pourra être relevé qu'en conjuguant tous les talents des membres de l'équipe.
- ✧ Les joueurs sont répartis en équipes de 5 à 7 personnes. Une mission commune est confiée à toutes les équipes.
- ✧ Matériel requis : une table par équipe, une chaise par participant.



Parce que tout est toujours plus parlant en images...

VIDEO ICI

C/ Escape game oenologique

- ❖ Escape game **développé en partenariat avec un spécialiste du vin** : dégustation, arômes, Histoire, maladie, process de fabrication etc...
- ❖ Installation de différents pôles à travers la pièce : malles cadenassées, caisses, verres noirs, plants de vigne etc...
- ❖ Installation d'un pôle dégustation au centre de la pièce.
- ❖ Les joueurs sont répartis en équipes de 4 à 5 personnes. Une mission commune est confiée à l'ensemble des équipes.
- ❖ Matériel requis : une table par équipe, une chaise par participant.



D/ Défi Express

- ✧ Jusqu'à 6 pôles de jeu, identiques, répartis à travers la pièce.
- ✧ Une course contre la montre pour atteindre l'objectif final...en moins de 20 minutes !
- ✧ Une succession éffreinée d'énigmes très variées : manipulations, observation, fouille, réflexion. Chaque seconde compte !
- ✧ Les joueurs sont répartis en équipes de 6 personnes maximum. Jusqu'à 6 équipes en simultané.
- ✧ Matériel requis : une table par équipe, une chaise par participant



Scénario n°1 – Voyage autour du Monde

NB : format B

Jean Vaule est un voyageur et un globe-trotter de renom puisqu'il a passé sa vie à voyager à travers le Monde à la recherche de mystérieux objets et de Trésors cachés.

Ce grand voyageur a aujourd'hui décidé de **vous lancer un défi de taille** : il vous a ramené, de ses différentes rencontres et des différents pays qu'il a visités, de mystérieux objets et de nombreuses énigmes. Parviendrez-vous à résoudre les différentes énigmes qu'il vous a concoctées en moins de 120 minutes ?

Votre objectif : Résoudre une série d'énigmes autour du sac à dos du voyageur puis être la première équipe à ouvrir la malle secrète de Jean en moins de 120 minutes.

NB : projection vidéo initiale (message de Jean)

Scénario n°2 – Enquête policière

NB : format A

Ernest Vaule, un éminent notaire de la région, est mort. Pire encore, il semblerait qu'il ait été **assassiné** par l'un des proches membres de sa famille. Janine, sa femme de chambre, vient de nous envoyer une lettre à ce sujet.

Votre mission : mener l'enquête pour **démasquer le coupable**. Attention, vous n'avez que 60/90 minutes, pas une de plus, avant que l'affaire ne soit rendue publique.

Plus concrètement :

1. Vous introduire chez l'un des membres de la famille d'Ernest et récupérer des informations sur l'identité du coupable.
2. A partir des indices récoltés : démasquer le coupable.
3. Venir défier le coffre-fort d'Ernest, qui ne peut être ouvert qu'en ayant connaissance de l'identité du coupable.

NB : projection vidéo initiale (message de Janine)

Scénario n°3 – Piratage informatique

NB : formats A, B

Un groupe de hackers, les Nemos, est en passe de **pirater le système informatique de l'entreprise** et, ainsi, mettre la main sur des données hautement confidentielles. Le transfert des données vers leurs systèmes informatiques débutera dans 60/90/120 minutes si nous ne parvenons pas à l'enrayer.

Votre mission : vous introduire chez l'un des membres du réseau et récupérer le code permettant de stopper le transfert.

Plus concrètement :

1. Enquêter autour des Boites Mystères / un mystérieux sac de voyage pour récupérer le code secret.
2. Une fois le code obtenu : être la 1^{ère} équipe à venir l'entrer dans l'ordinateur et ainsi stopper le transfert.

NB : projection vidéo initiale (message des hackers)

Scénario n°4 – Trésor & Jeu de piste

NB : formats A, B

Nous venons d'apprendre qu'un **mystérieux trésor** aurait été dissimulé quelque part sur le site de l'événement par l'un des membres d'un groupe très secret.

Votre mission : vous introduire chez l'un des membres dudit groupe et récupérer des informations sur l'emplacement du trésor.

Plus concrètement :

1. Enquêter sur l'une des Boites Mystères / un mystérieux sac de voyage pour récupérer un indice sur l'emplacement du trésor sur le site de l'entreprise.
2. Retrouver le trésor à travers un petit jeu de piste.

NB : nécessite un déplacement en amont sur le site de l'événement

Scénario n°5 – Noces en péril !

NB : format C

La comtesse de Loubressac est sur le point de se marier dans notre beau vignoble. Grande oenophile, elle a, pour l'occasion, commandé un lot de bouteilles d'une très grande valeur qu'elle tient absolument à servir avant le début de la noce.

Malheureusement, nous avons découvert ce matin, avec stupeur, que les bouteilles avaient disparu. Plus mystérieux encore, nous avons retrouvé à leur place ces mystérieux objets, ce gros tonneau ainsi qu'un petit mot : « La fin du larcin de ce matin est sans doute autour du vin... vous lancerez-vous dans une aventure épique autour de cette étrange barrique ? »

Nous sommes ici aujourd'hui car le duc de Castin, son futur mari, a besoin de nous pour retrouver les bouteilles de toute urgence. La noce aura lieu dans 1h, ce qui signifie que nous n'avons que 60 minutes pour mettre la main sur les fameuses bouteilles. Passé ce délai, la comtesse se verra informée du larcin et sera probablement très contrariée...

Logistique

- ✧ Espace minimum requis : 7 à 10m² / équipe
- ✧ Temps d'installation : 30min à 2h (selon format & scénario)
Temps de rangement : 30min à 2h (selon format & scénario)
- ✧ Pour l'ensemble des scénarios : un accès à l'électricité est requis pour la mise en place du compte à rebours, le branchement du système son et, le cas échéant, une projection vidéo initiale. Si le jeu se passe en extérieur, nous fournissons une rallonge électrique.

Ils nous ont fait confiance...



malakoff médéric



LA POSTE



MINISTÈRE
DES ARMÉES



GROUPE
BPCE



Mathilde FERREY – MALAKOFF MEDERIC

Un grand merci à l'équipe Dynameet pour cette aventure orchestrée de main de maître : 200 collaborateurs enthousiastes répartis en 30 groupes, 6 animateurs dynamiques et attentionnés, et 120 minutes pour résoudre des énigmes toutes plus palpitantes les unes que les autres. Un vrai succès collectif à l'occasion de l'inauguration d'un nouveau site!

Victoria ORSINI – MINISTERE DES ARMEES

L'animation proposée par Dyna'Meet nous a permis de créer une véritable cohésion entre 115 nouveaux collaborateurs qui se rencontraient pour la première fois à l'occasion de leur prise de poste. Tous les collaborateurs ont été ravis et proposent même que ce soit organisé plus régulièrement !

Travailler avec Dyna'Meet a, en plus, été très plaisant : l'équipe est efficace, compréhensive, adaptable. Un excellent moyen d'accueillir les nouveaux talents.

Mathilde SILORET – FORSTAFF

Un moment original, drôle et de partage. Les barrières sociales tombent et permettent de libérer la parole facilement. C'est un outil fascinant pour créer du lien et apprendre à mieux se connaître.

Sandrine NORBERT – GROUPE LA POSTE

Nous vous félicitons pour votre très grand sérieux et votre excellent suivi. 45 personnes ont été captivées et motivées pendant plus d'heure sans jamais s'ennuyer, vos énigmes ont eu énormément de succès. La prestation était largement à la hauteur de nos attentes et nous vous recommandons vivement.