

SAALT Entreprises



Révéléateur de performances



LE MYSTERE ARMAGNAC



ACTIVITES EN 1/2 JOURNEE





LE THEATRE DE VOTRE AVENTURE

Cette animation se réalise dans des lieux chargés d'histoire ou dans des villages fortifiés, pittoresques afin d'avoir un cadre propice au lancement d'un scénario original adapté au site à découvrir.

Les Châteaux

- La **Tour de Termes d'Armagnac**, architecture militaire du XIIIe siècle basée à 10 minutes de Nogaro ou le **Château de Lavardens** à proximité d'Auch dans le Gers.
- Le **Château de Terrides** à Labourgade dans le Tarn et Garonne (82), basé entre Montauban et Toulouse.
- Le **Château Fort de Mauvezin** dans les Hautes Pyrénées (65) à 25 minutes de Tarbes.
- Le **Château de Morlanne** dans le Béarn à 25 mn de Pau (64) et Tarbes.

Les Villages

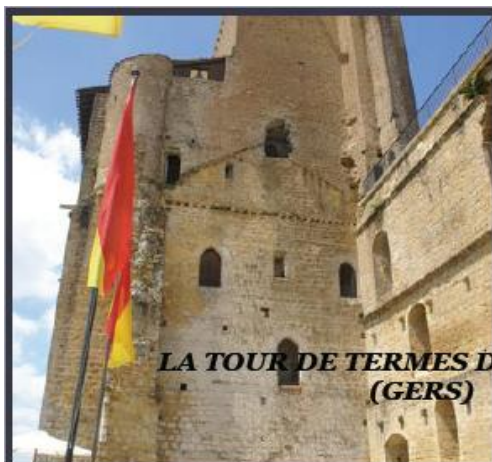
- Lectoure, Castelnau de Fieumarcon, Larressingle, La Romieu, Montréal du Gers, Fources, Marciac, Bassoues... Des villages fortifiés ou des Bastides dans le département du Gers.

Ailleurs...

- Tous les lieux historiques sont propices à cette aventure : Les Châteaux ou les villages Cathares, une Abbaye, un Châteaux ou un village fortifié proche de chez vous.
- **Nous adaptons notre scénario à votre choix de site sur demande.**



LES THEATRES DE VOTRE AVENTURE : UN CHÂTEAU, UN MONUMENT, UN VILLAGE PITTORESQUE, UNE CITE...



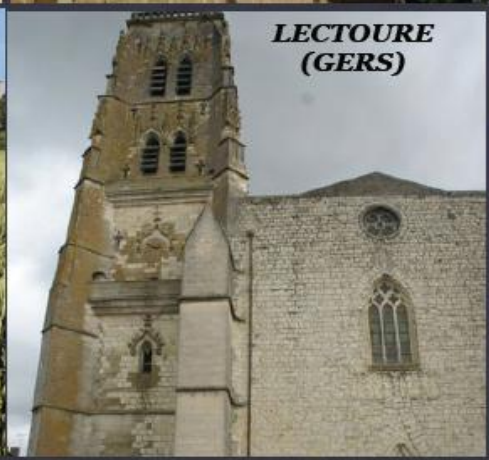
**LA TOUR DE TERMES D'ARMAGNAC
(GERS)**



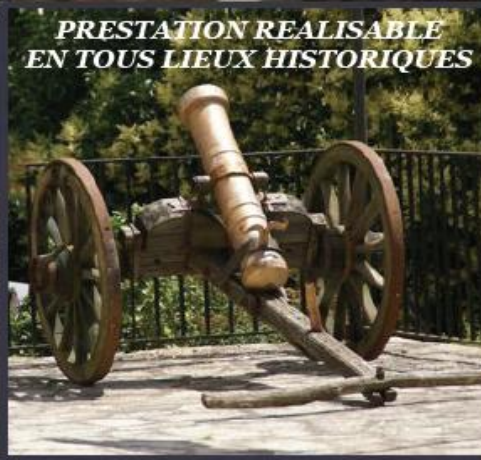
**LE CHÂTEAU DE TERRIDES
(TARN ET GARONNE)**



**CASTELNAU DE FIEUMARCON
(GERS)**



**LECTOURE
(GERS)**



**PRESTATION REALISABLE
EN TOUS LIEUX HISTORIQUES**



LE SCENARIO

La légende

- Les Seigneurs de Gascogne auraient, au cours de leurs nombreuses campagnes guerroyantes, amassé un fabuleux trésor. Ce dernier est conservé dans une **malle** dans un lieu pittoresque digne d'intérêt. Un **personnage mystérieux** vous attend en ce lieu pour vous remettre un **testament**. À partir de cette missive, un parcours initiatique vous mène sur place de **ludostation en ludostation** à la découverte d'épreuves. **Mériteriez-vous ce secret bien gardé ?**

Le principe

- Il faudra engranger le maximum de points sur des **Ludostations** pour que chaque équipe puisse acheter au **Maître de jeu** les **clés** permettant d'ouvrir cette **mystérieuse malle**.
- Un **carnet de jeu**, portant vos couleurs, vous oriente tout au long du jeu.

Vos épreuves

- Suivant le lieu choisi pour votre aventure une **sélection d'épreuves** est proposée. Tout y passe, l'adresse, le sensitif, le créatif, la réflexion, la sensation, la connaissance...
- **Quelques exemples** : jeux traditionnels ou de stratégie, jeux du Monde surdimensionnés, tir à l'arbalète ou à l'arc, tir biathlon sur cibles basculantes, initiation rappel, balade en calèche, gymkhana vtt ou trottinette, ski collectif, artisanat médiéval, démonstration de Fauconnerie, jeux d'artistes, dégustation d'Hypocras et tests de senteur, quiz régional, blind test musical, recherche d'énigmes, reportage photo polaroid, atelier de peinture de chant ou de cinéma...bref les idées ne manquent pas.



LE MYSTERE ARMAGNAC

Esprit d'équipe, Réflexion, Adresse, Dextérité, Convivialité





LE MYSTERE ARMAGNAC

Esprit d'équipe, Réflexion, Adresse, Dextérité, Convivialité





ACTIVITE REALISABLE BASE 10 A 100 PERSONNES

Comprenant :

Le montage du scénario, le droit d'entrée sur le site choisi pour l'animation,
les documents de jeu à vos couleurs, 5 ludostations-épreuves
(choix selon site et autorisations),
l'encadrement, le trésor contenu dans la malle,
Une bouteille d'eau minérale de 33 cl par personne.