

tero

*Le pilote fantôme
1001 bornes
Ça cartonne
La machine infernale.*



Le pilote fantôme

Le temps d'une après-midi, le circuit de **Spa Francorchamps** et ses environs se transforment en un gigantesque terrain d'aventure pour une chasse à l'homme mémorable.

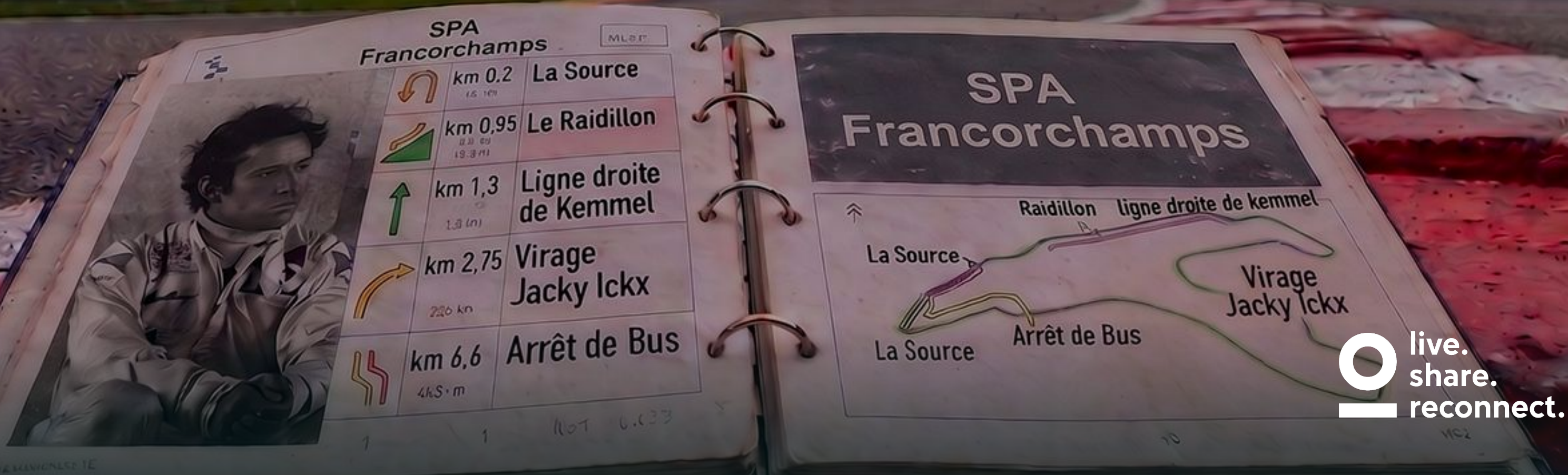
Il faut retrouver le **pilote fantôme**.

participants

> 100p.

Durée

± 3h



5 étapes, à vous de jouer !

1



Le Challenge

À l'aide d'une sketch map *google street view* en guise de road-book, partez à la recherche d'un maximum de balises* disséminées dans la propriété du circuit

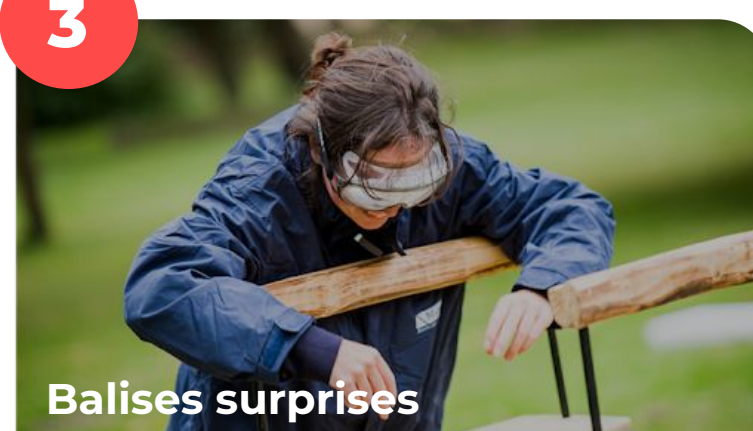
2



Doigt elect

Chaque équipe est munie d'un doigt électronique. Lors de la découverte d'une balise, elle doit attester de son passage en l'activant à l'aide de ce dispositif.

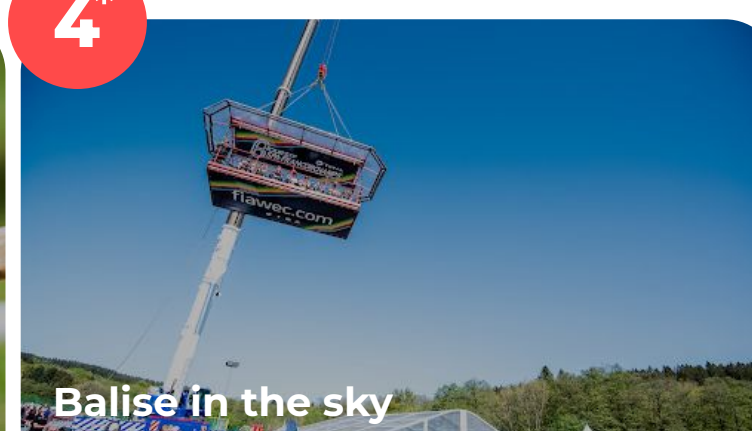
3



Balises surprises

Disséminées sur le parcours :
5 balises 'fantômes' (*des points secrets*).
À votre arrivée à une balise fantôme, l'équipe devra participer à une épreuve surprise.

4*

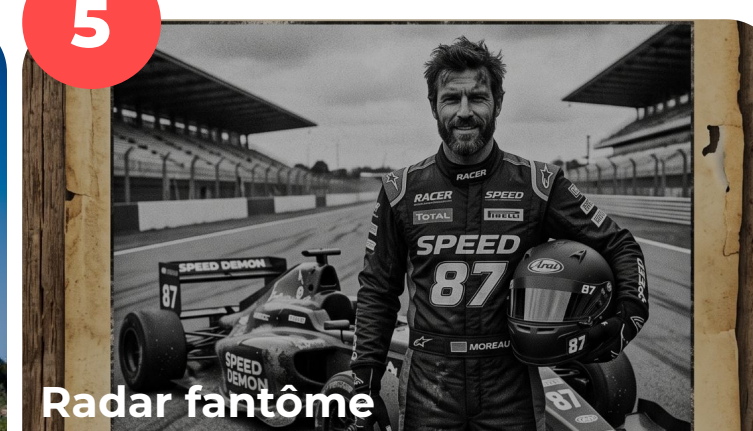


Balise in the sky

Les plus téméraires pourront faire une étape à une balise située au pied de la grue télescopique de la Fan Zone et s'élever à plus de 50 mètres pour admirer une vue unique sur le plus beau circuit du monde. Frissons garantis !

en option*

5



Radar fantôme

Un poster géant du pilote fantôme, se trouve quelque part sur le circuit ...
Retrouvez-le, prenez vous en photo avec lui, cela vous rapportera des points bonus.

1001 bornes

Transformez le légendaire jeu de société en expérience immersive. Ce rallye d'équipe vous plonge dans une série de défis variés : épreuves physiques, mécaniques, logiques et parfois décalées. À chaque étape, votre équipe doit surmonter des obstacles dignes d'un vrai trajet semé d'embûches : feux rouges, pannes, ou encore limitations inattendues. Un moment ludique, rythmé et collaboratif qui booste la cohésion tout en prônant mobilité douce et esprit d'équipe.

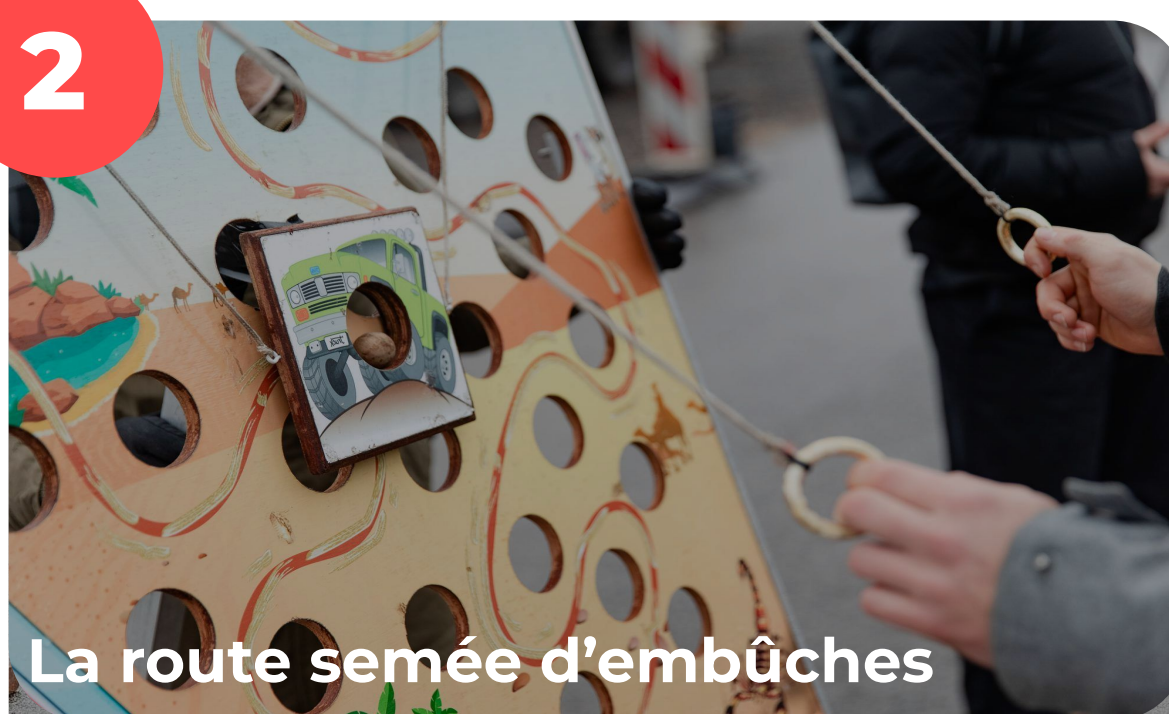
participants | **Durée**
30-150p. | ± 3h

3 étapes, à vous de jouer !



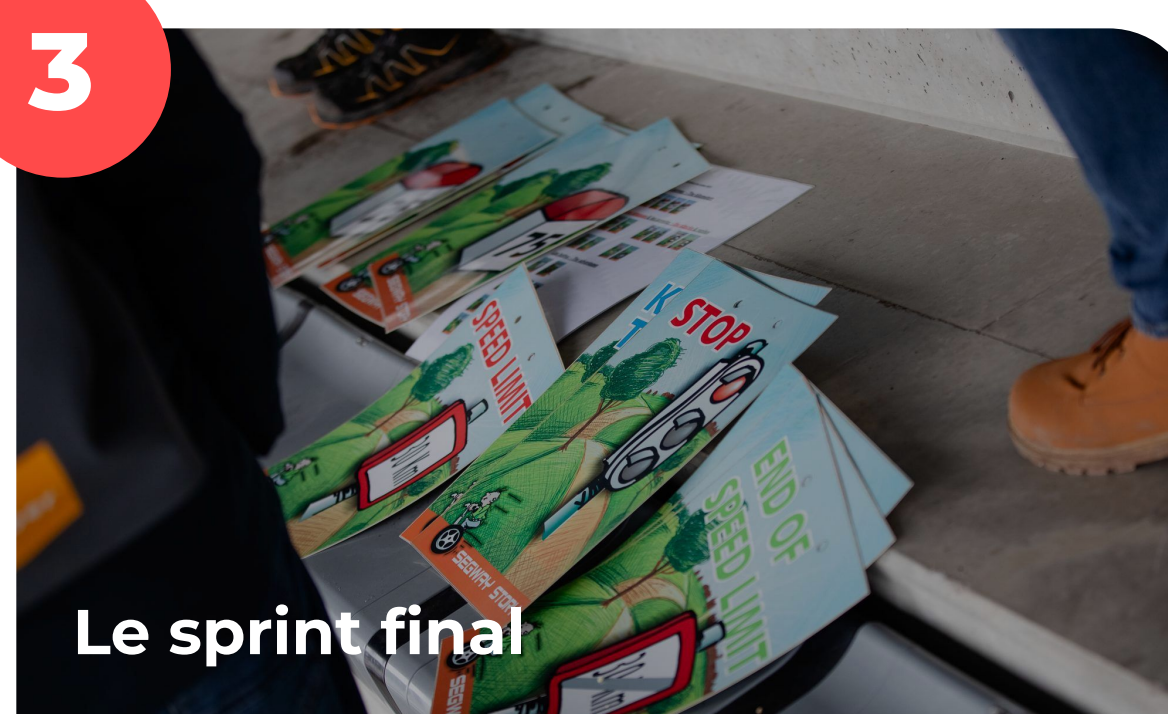
Démarrage en douceur

Chaque équipe reçoit son “véhicule” symbolique et son carnet de route. Les premières épreuves permettent de gagner les premières bornes et d'évaluer la **dynamique d'équipe**.



La route semée d'embûches

Au travers de 6 épreuves de **stratégie**, d'**agilité** ou de **logique**, les participants récoltent des cartes primordiales pour s'affronter lors du sprint finale.



Le sprint final

Les derniers kilomètres se jouent dans un sprint final. Pour franchir la ligne des 1001 bornes, utilisez intelligemment les cartes récoltées tout au long de l'aventure. L'équipe qui saura faire les meilleurs choix prendra l'avantage. Le drapeau s'agite pour l'équipe la plus rapide, la plus **stratégique**... ou simplement la plus **soudée**.

Ça cartonne

Ça cartonne est une activité de team building fun et fédératrice où les équipes conçoivent, décorent et pilotent leur propre voiture en carton.

De la précision du montage à la folie créative de la déco, tout se joue en équipe avant la grande course finale. Une aventure où collaboration, ingéniosité et bonne humeur font toute la différence jusqu'au podium !

participants

16 - 250 p.

Durée

± 3h

3 étapes, à vous de jouer !

1

Construction & assemblage

Top chrono ! Chaque équipe entre dans son stand de fortune pour assembler son bolide. Plans en main, outils dans la caisse et cartons à découper, il faut faire preuve de méthode, d'efficacité... et surtout éviter les pénalités. Le moindre faux pli peut vous coûter cher sur la grille de départ !

2

Décoration & évaluation

Place à la **touche artistique** ! Une fois le montage terminé (ou presque), les équipes enfilent leur casquette de créatif. Papier crépon, marqueurs XXL et bonnes idées sont de sortie pour transformer leur voiture en œuvre roulante. Que ce soit pour le style ou l'originalité, chaque détail peut faire la différence lors du passage au vote.

3

Course & podium final

Les bolides quittent le garage, un pilote à bord, poussés par leurs moteurs humains. Une **course déjantée** où vitesse et stabilité font la différence. À l'arrivée : trophées, mini champagne... puis démontage final.

La machine infernale

Un savant fou, une machine devenue **incontrôlable**,
un coffre mystérieux... Serez-vous capables de sauver
le monde à temps ?

participants

10 - 100 p.

Durée

 $\pm 1h30$

COUNTDOWN:
00:01:30
MILLISEEDINGS
REACTOR CORE STABILITY: 4% - CRITICAL

THE PRECIPITICE:
LAST CALCULATION

3 étapes, à vous de jouer !

1



Décryptage et ouverture du coffre

Chaque équipe doit résoudre une **première énigme** papier pour obtenir le code qui leur permettra d'ouvrir leur coffre et d'accéder à leur équipement de mission.

2



Résolution des 8 énigmes digitales

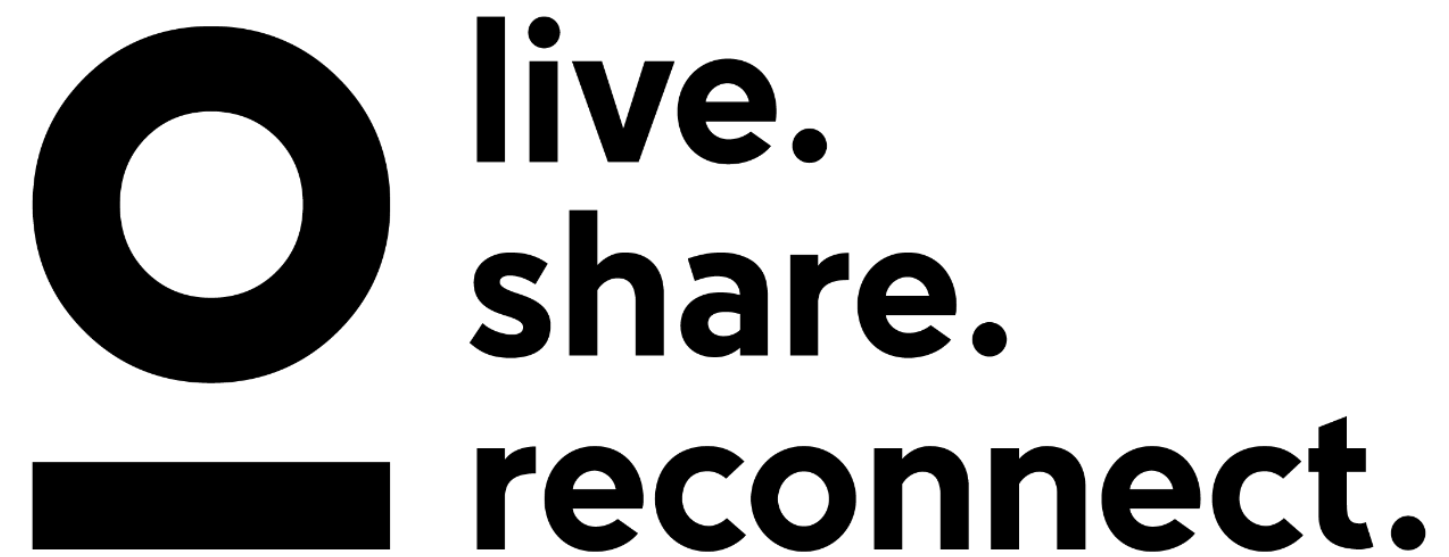
Armés d'une tablette, les participants doivent résoudre **8 énigmes** interactives à l'aide d'éléments du décor et de supports visuels. Chaque énigme débloquée les rapproche de la désactivation finale.

3



Défi ultime pour sauver le monde

Une fois les 8 étapes franchies, l'énigme finale se déclenche. Les équipes doivent fouiller le décor et scanner les bons objets dans le bon ordre pour **vaincre** définitivement la machine.



More than 30 years of experience of Team Building.

tero.be