



SOMMAIRE



ÉDITO

Bienvenue dans un monde magique où l'aventure et la joie prennent vie!

Chez N'JOY, nous croyons fermement en la puissance du rire, de la créativité et de l'émerveillement de l'enfant pour faire briller ses yeux et lui offrir de superbes souvenirs.

Chaque activité a été pensée pour stimuler l'imagination et encourager l'apprentissage tout en s'amusant. Nos équipes dévouées sont prêtes à créer des expériences uniques, adaptées à l'âge et aux besoins de chaque enfant, assurant ainsi des moments de bonheur inoubliables.

Nous comprenons l'importance de chaque moment de la vie de l'enfant, c'est pourquoi nous mettons un point d'honneur à concevoir des animations de qualité, pédagogiques, en cohésion

avec vos attentes et vos projets.

AGENCE HAUTS-DE-FRANCE DEPUIS 2008 AGENCE ILE-DE-FRANCE DEPUIS 2015

Alors n'attendez plus, explorez notre nouveau catalogue, et préparez-vous à vivre des aventures épiques et surpenantes, pour vous et vos enfants!

À très bientôt avec N'JOY!



ASSOCIATIONS

AGENCE RHÔNE-ALPES

JOURNÉES D'INTÉGRATION

JOURNÉES FAMILLE JOURNÉES GRAND PUBLIC

GALERIES COMMERCIALES

GARDERIES

FÊTES FAMILIALES

CLUBS SPORTIFS ENFANTS

COMITÉS D'ENTREPRISES SHOOTINGS PHOTO **CAMPINGS**

SERVICES ANIMATION

RESTAURANTS

ANIMATION PRODUIT

CRÉATION D'ANIMATION SUR-MESURE

NOS 5 PILIERS



Dans nos aventures créatrices de liens, les enfants sont acteurs et développent leurs talents. Ensemble, ils découvrent en jouant, en expérimentant et en s'amusant.



Nos aventures prennent en compte les capacités et besoins des enfants. Elles sont créées avec des objectifs éducatifs et pédagogiques par des professionnels de l'enfance.



Originales dans leur concept, nos aventures utilisent des applications vidéo, des plateaux de jeux géants, ou encore des nouvelles technologies au service de l'imaginaire.

IMAGINAIRE (

Nous proposons plus de 20 aventures ludiques, originales et porteuses de sens qui plongent les enfants dans des univers riches et immersifs (médiéval, piraterie, archéologie...)



N'JOY se positionne comme acteur engagé dans les métiers de l'animation pour répondre à l'exigence de sens.

Chaque aventure permet à l'enfant d'être acteur de son moment, de véhiculer des valeurs essentielles à son développement (respect, tolérance, inclusion, développement durable), et de favoriser son épanouissement.



NOTRE PÉDAGOGIE

Toutes nos aventures prennent en compte les capacités et besoins des enfants. Ils deviennent acteurs de nos aventures, dans lesquelles nous articulons 9 objectifs pédagogiques principaux. Développer ses talents et se découvrir devient alors un jeu!



JE CRÉE

L'enfant invente, conçoit et construit grâce à du matériel adapté.



J'EXPLORE

L'enfant développe sa curiosité, appréhende son environnement.



JE ROUGE

L'enfant évolue dans un espace sécurisé et pensé pour lui.



J'IMAGINE

L'enfant se projette grâce à ses perceptions.



JE PARTAGE

L'enfant échange et interagit par le geste et la parole avec le reste du groupe.



JE M'EXPRIME

L'enfant manifeste sa pensée et ses émotions par le langage et le corps.



J'APPRENDS

L'enfant est sensibilisé à des notions éducatives.



JE COOPÈRE



JE RAISONNE

L'enfant utilise sa logique et son esprit de déduction.



BÂTISSONS SELON VOS ENVIES!



Quels sont vos tarifs TTC?

Ils dépendent de votre choix d'animation et de la formule pour laquelle vous optez. Notre équipe commerciale vous envoie un devis entièrement personnalisé et gratuit!





Je ne sais pas quelle animation choisir...

Appelez-nous vite pour nous parler de votre projet, nos conseillers se feront un plaisir de vous présenter en détails les aventures les plus suscptibles de vous plaire.

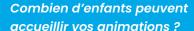




Qui est responsable des enfants?

Les enfants restent sous la responsabilité de la structure organisatrice / des parents.









Tout dépend de l'animation ! Chacune a été conçue de manière à ce que chaque enfant y trouve sa place. Maintenant, nous pouvons toujours organiser avec vous une formule personnalisée selon vos attentes.



Pourquoi vos animations ont des durées différentes?

Nous créons toujours une animation avec un déroulement allant de une à deux heures.

Mais nous pouvons très bien les dérouler aussi en formule va-et-vient pour qu'un maximum d'enfants puissent y participer!





NOS UNIVERS

Pour vous aider à mieux vous y retrouver parmi nos animations aux thématiques variées, nous les avons réparties dans **4 univers distincts**, chacun ayant ses objectifs pédagogiques.



FANTASTIQUE - POUR VIVRE L'AVENTURE

Embarquons ensemble pour le plus beau voyage qui soit : celui du rêve et de l'imagination ! Elfes et magie se côtoient pour que rêve et réalité ne fassent plus qu'un !



VOCATION – POUR RÉVÉLER SES TALENTS

"Qu'est-ce que tu veux faire plus tard ?" Nos aventures « vocation » donnent possibilité à l'enfant de manipuler, de s'affirmer, et de se découvrir lui-même : " Plus tard, je serai...!"



HÉRITAGE - POUR REVIVRE L'HISTOIRE

N'JOY emmène l'enfant dans un voyage à travers l'histoire. Qui n'a jamais rêvé de devenir ami avec un dinosaure ou de rencontrer un chevalier?



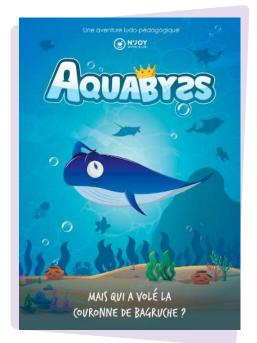
WORLD CITIZEN - AGIR ENSEMBLE

Écologie, développement durable, inclusion... Nos aventures World Citizen amènent l'enfant à réfléchir au sens de ses actions et aux grands enjeux de notre monde, le tout par le jeu et la pédagogie.

AQUABYSS



32 ENFANTS PAR SÉANCE



IMAGINAIRE – Plongeons ensemble dans le royaume sous-marin d'AQUABYSS. Son Roi, BAGRUCHE, a des ennuis ; un poisson lui a volé sa couronne ! Impossible de mettre la nageoire dessus... Il a décidé de faire appel à un équipage pour retrouver le poisson chapardeur ! Nombreux sont les indices à trouver pour résoudre cette drôle d'affaire!

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE – L'enfant participe à une enquête policière adaptée aux plus jeunes, à l'imaginaire immersif. En équipe, il collecte des indices, cherche et s'interroge afin de trouver le coupable.

ENQUÊTE

MONDE MARIN

TAPIS GÉANT

DÉTAILS TECHNIQUES :



Une salle spacieuse



Prise(s) de courant

UN PETIT APERÇU VIDÉO ? -->













ARBRE À CADABRA 3-6 ANS 11 ENFANTS PAR SÉANCE

FANTASTIQUE VIVRE L'AVENTURE



IMAGINAIRE – Bienvenue dans la forêt magique de SHANDALAR! L'Elfe CADABRA attend paisiblement que de curieux visiteurs arrivent pour l'aider à réaliser son rêve de faire pousser un arbre à lire. Graines magiques, animaux chuchoteurs, enchantements et arbres fantastiques... Tous les éléments sont réunis pour qu'ensemble, nous parvenions à faire pousser l'Arbre... à Cadabra!

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE - L'enfant vit un moment collectif et personnel dans un imaginaire calme et rassurant. Il choisit parmi les graines et les doudous pour faire évoluer l'histoire, et se sent ainsi valorisé au sein du groupe.

CONTES

FORÊT

FANTASY

DÉTAILS TECHNIQUES :



Une salle spacieuse



Prise(s) de courant



UN PETIT APERÇU VIDÉO ? -->

CHOISISSEZ LA FORMULE QUI VOUS CORRESPOND!



3H 4 séances de 45 min.



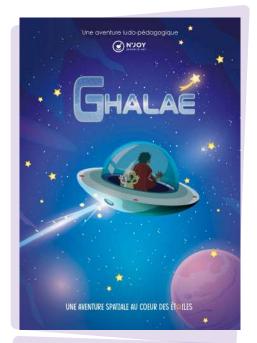
À organiser avec notre équipe!



GHALAÉ 3-7 ANS



20 ENFANTS PAR SÉANCE



IMAGINAIRE - Alors que le plus grand mariage intergalactique se prépare sur la planète Ghalaé, son Altesse des Étoiles se retrouve coincée sur Terre. Perdue dans un monde inconnu, sa Majesté a besoin d'aide pour réparer son vaisseau de toute urgence! Son mariage des étoiles en dépend!

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE - Véritable conte spatial immersif au sein duquel l'enfant est acteur, il participe aux jeux proposés afin de faire progresser l'histoire. Il développe sa curiosité et coopère avec le groupe à travers différents ateliers tout en vivant de l'intérieur le décollage d'un vaisseau spatial de 2,5 mètres de haut.

ESPACE

PRINCES ET PRINCESSES

STRUCTURE GONFLABLE

DÉTAILS TECHNIQUES :



Une salle spacieuse (dôme de 3m de hauteur).



Prise(s) de courant













MONSTRIBILIS 3-6 ANS

32 ENFANTS PAR SÉANCE

FANTASTIQUE VIVRE L'AVENTUR



IMAGINAIRE - On lui avait pourtant bien dit de ne pas ouvrir cette drôle de boîte... Mais LAFROUSSE n'en fait qu'à sa tête! C'est la panique, 28 monstres se sont échappés... La seule façon d'arranger la situation est de les effrayer pour qu'ils retournent dans la boîte du Monstribilis ! Ils ont tous une peur bien précise... À nous de la trouver!

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE - L'enfant participe à un jeu d'équipe dans un but commun. Il affronte ses peurs lors des différents ateliers d'expression orale et corporelle. Il découvre que son corps, sa voix et ses idées impactent l'avancée de l'aventure.

MONSTRES

EXPRESSION

JEU DE SOCIÉTÉ

DÉTAILS TECHNIQUES :



Une salle spacieuse



Prise(s) de courant

UN PETIT APERCU VIDÉO ? -->

CHOISISSEZ LA FORMULE QUI VOUS CORRESPOND!

1 séance

2 séances de 1h30

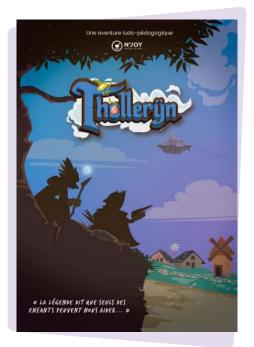




THOLLERÝN

3-6 ANS

32 ENFANTS PAR SÉANCE



IMAGINAIRE - Dans le monde fantastique de Thollerÿn, une terrible tempête a détruit toutes les récoltes. DELWYN a besoin de l'aide des enfants pour parcourir les dix îles volantes à la recherche de graines magiques. Selon la légende de son grimoire, elles auraient le pouvoir de faire repousser les récoltes... et même de réparer les villages!

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE – En équipe, l'enfant joue et coopère en participant à des ateliers sensoriels, d'expression orale et corporelle sur un tapis évolutif de 45 mètres carrés. Il suit sa progression grâce à un dessin animé interactif plein de rebondissements.

LES 5 SENS

ONIRIQUE

TAPIS GÉANT

DÉTAILS TECHNIQUES :



Une salle spacieuse (tapis de jeu de 9mx5m)



Prise(s) de courant



UN PETIT APERÇU VIDÉO ? -->











ARCHÉODINO

20 ENFANTS PAR SÉANCE



IMAGINAIRE - Sur I'île d'Archéotopia, les dinosaures sont toujours là ! Pilou l'allosaure nous emmène à la découverte du métier de paléontologue. Farfouillons ensemble au coeur de la terre pour y dénicher des petits secrets enfouis depuis des millions d'années!

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE - L'enfant manipule et développe sa motricité fine pour réaliser des ateliers archéologiques inventifs et originaux. Aidé d'un dessin animé interactif, il est sensibilisé au monde de la paléontologie. Il reconstitue collectivement un squelette de dinosaure de 2 mètres de long.

DINOSAURES

MANIPULATION

DINO GÉANT EN BOIS

DÉTAILS TECHNIQUES:



Une salle spacieuse



Prise(s) de courant



UN PETIT APERÇU VIDÉO ? -->

CHOISISSEZ LA FORMULE QUI VOUS CORRESPOND!

1 séance

2 séances





ÉPOPÉE MÉDIÉVALE 3-6 ANS





25 ENFANTS PAR SÉANCE



IMAGINAIRE - Il pensait devenir chevalier grâce à une formule magique, mais le voilà téléporté au XXIème siècle... La seule solution pour revenir au Moyen-Âge est d'accomplir tous ensemble les rituels de la chevalerie! Point de couardise, et plongeons au cœur de l'an 1000 et de ses us et coutumes afin de faire de nous d'épiques chevaliers ! Une épopée médiévale que les enfants ne sont pas prêts d'oublier!

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE - L'enfant découvre la culture médiévale à travers un conte interactif dont il est le héros. Du combat à l'épée à la fabrication de potions, il est sensibilisé à l'univers de la chevalerie grâce à une aventure surprenante!

CHEVALERIE

MAGIQUE

CONTES ET LÉGENDES

DÉTAILS TECHNIQUES :



Une salle spacieuse



Prise(s) de courant



Déroulable en extérieur

UN PETIT APERCU VIDÉO ? -->











ITZAN 8-17 ANS



24 ENFANTS PAR SÉANCE



IMAGINAIRE - En pénétrant dans le temple millénaire d'Itzan, nous avons réveillé son éternel Gardien! Plus que ravi de voir arriver un groupe d'aventuriers imprudents, il a refermé les portes et nous met au défi pour retrouver la liberté avant d'être prisonnier à jamais...

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE - Sur le principe de l'escape game, l'enfant utilise ses sens de l'observation, de l'analyse et d'association d'idées afin de réussir à sortir du temple précolombien. La coopération et l'échange sont les clés de cette aventure à suspens.

ESCAPE GAME

ÉNIGMES

ENFANTS LECTEURS

DÉTAILS TECHNIQUES:



Une salle spacieuse



Prise(s) de courant

UN PETIT APERÇU VIDÉO ? -->

CHOISISSEZ LA FORMULE QUI VOUS CORRESPOND!

1 séance

2 séances





NEOLYMPIUS



40 ENFANTS PAR SÉANCE



IMAGINAIRE - Demetrios le Sage a confié à Anastase le soin d'organiser les prochains Jeux Antiques au cœur d'une toute nouvelle Cité. La tâche est lourde. Très lourde. Si lourde, qu'il nous faut l'aide des grands personnages de la Grèce Antique, afin de créer les Jeux les plus incroyables qui aient jamais existé, et faire de NEOLYMPIUS une Cité qui brillera de mille feux!

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE – En participant à un jeu de ressources et de stratégie, l'enfant s'immerge dans une captivante histoire prenant place il y a plus de 2000 ans, au cœur de la Grèce Antique. Au gré des défis, des jeux et des rencontres de personnages emblématiques, il découvre des morceaux de l'histoire de Grèce, ses grandes figures, ses jeux antiques, et bien d'autres notions.

GRÈCE ANTIQUE

STRAGÉGIE

CITY BUILDER

DÉTAILS TECHNIQUES :



Une salle spacieuse



Prise(s) de courant











PIRATANIA

7-14 ANS

80 ENFANTS PAR SÉANCE

HÉRITAGE REVIVRE L'HISTOIRE



IMAGINAIRE – Le Capitaine Silver est de bonne humeur, ce matin. Il a décidé de partager son trésor, mais uniquement avec ceux qui se révéleront les plus malins... Avec les membres de son équipage, ils nous ont concocté des énigmes coriaces que seuls les plus rusés pourront accomplir ! Encore faut-il les retrouver avant...

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE - PIRATANIA est un jeu d'équipe original, basé sur le repérage dans l'espace. L'enfant part à la recherche de balises dans un environnement naturel (parc, bois, jardin public). Il utilise sa logique et sa déduction pour résoudre des énigmes. Déroulable à l'extérieur avec GPS, ou à l'intérieur sans GPS.

GÉOCACHING

ÉNIGMES

ENFANTS LECTEURS





Déroulable en extérieur (avec GPS)



Déroulable en intérieur (sans GPS)











WANTED DOLLARS 6-8 ANS

25 À 40 ENFANTS PAR SÉANCE



IMAGINAIRE - Le shérif Patton a récupéré des mains d'un terrible bandit un étrange coffre fort rempli d'argent volé. La seule manière de rendre leur dû aux habitants de la ville serait d'en ouvrir les 37 trappes! Mais cela ne sera possible qu'en résolvant ses nombreuses énigmes... Patton aura besoin de jeunes assistants shérifs pour l'aider à résoudre ce casse-tête et rétablir la justice!

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE - Dans cet escape game inversé aux multiples rebondissements, l'enfant développe sa stratégie. Il utilise sa logique afin de résoudre des énigmes et casse-tête pour faire avancer son équipe.

WESTERN

STRAGÉGI<u>E</u>

2 VERSIONS

DÉTAILS TECHNIQUES :



Une salle spacieuse



Prise(s) de courant



Déroulable en extérieur (sous préau, par exemple)

UN PETIT APERCU VIDÉO ? -->

CHOISISSEZ LA FORMULE QUI VOUS CORRESPOND!







16





IMAGINAIRE - C'est la course ! C'est le grand jour des départs en vacances, et l'aéroport est totalement bloqué ! Des milliers de voyageurs attendent que leurs bagages soient triés afin de les affecter vers les bons vols. Décollage immédiat pour l'opération "Top départ vacances"!

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE – L'enfant participe à un cherche et trouve grandeur nature sur le thème de la géographie. Plongé dans l'univers d'un aéroport, il fait appel à son sens de l'observation et de coordination afin de faire, avec ses camarades, le meilleur score possible!

GÉOGRAPHIE

JEU DE SCORING

ENFANTS LECTEURS

DÉTAILS TECHNIQUES :



Une salle spacieuse



Prise(s) de courant



CHOISISSEZ LA FORMULE QUI VOUS CORRESPOND!



1 séance







BNFDIWO



8-12 ANS

25 À 40 ENFANTS PAR SÉANCE



IMAGINAIRE – Notre architecte a pour mission de construire une ville nouvelle, moderne et écologique, sans dépenser le moindre sou! La seule solution? Faire appel à l'agence BULDIMO, qui n'acceptera de nous fournir les précieux matériaux de construction qu'en échange... de mots! Et bien orthographiés, s'il vous plaît!

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE – Cette aventure invite l'enfant à mettre sur pied un projet de construction collective. Afin d'en gagner les matériaux nécessaires, il constitue et vérifie des mots selon les consignes données. Il échange et interagit avec son équipe pour élaborer une stratégie.

JEU DE MOTS

CONSTRUCTION

MULTI-THÈME

DÉTAILS TECHNIQUES :



Une salle spacieuse



Prise(s) de courant

UN PETIT APERÇU VIDÉO ? -->





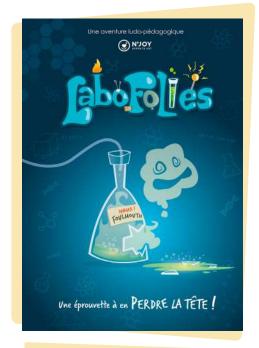




LABOFOLIES 7-12 ANS



25 À 50 ENFANTS PAR SÉANCE



IMAGINAIRE - Alors qu'il avait trouvé le sérum contre la Foulmouth, la maladie qui rend zinzin et frappadingue, le professeur Moulmouth a cassé la fiole qui le contenait... Il faut absolument que les enfants l'aident à rassembler toutes les molécules nécessaires à la constitution d'un nouveau sérum ! Il n'est qu'à une éprouvette de perdre la tête !

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE - Plongé dans un univers humoristique et dynamique, l'enfant découvre un jeu en équipes composé d'expériences scientifiques. Dans le but commun de sauver le professeur, il manipule, cherche à comprendre le lien de causalité des expériences.

SCIENCES

HUMOUR

ENFANTS LECTEURS

DÉTAILS TECHNIQUES:



Une salle spacieuse



Prise(s) de courant



Un point d'eau à proximité

UN PETIT APERCU VIDÉO ? -->







CRAZY SHOW



150 ENFANTS PAR SÉANCE



IMAGINAIRE - L'émission la plus Rock 'n' Roll de la télé arrive chez vous ! Présentateur, régisseur, chauffeur de salle et public créent le show dans une ambiance survoltée. Tenez-vous prêts, ce moment restera gravé dans vos mémoires ! Direct dans 3... 2... 1...

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE – L'enfant se met en scène, s'exprime et relève des défis d'adresse, d'expression, ou de musique dans la convivialité sur scène, et sur écran géant. Il développe ainsi son expression orale et corporelle en découvrant les coulisses grandeur nature d'une émission télé.

JEU TÉLÉVISÉ

GRAND PUBLIC

AMBIANCE SURVOLTÉE

DÉTAILS TECHNIQUES :



Une salle spacieuse (type salle de spectacle)



Prise(s) de courant



CHOISISSEZ LA FORMULE QUI VOUS CORRESPOND!





20 VOCATION RÉVÉLER SES TALENTS



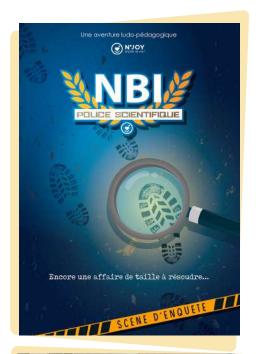




NBI : POLICE SCIENTIFIQUE



40 ENFANTS PAR SÉANCE



UN PETIT APERÇU VIDÉO ? -->

IMAGINAIRE – Bienvenue au N'joy Bureau of Investigation. Depuis quelques heures, l'enquête confiée à notre agent tourne en rond... Impossible d'y voir clair dans ce dossier! Nous avons décidé de recruter une équipe d'agents à l'esprit affûté afin de nous aider à faire la lumière sur cette drôle d'affaire.

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE - Relevé d'empreintes, analyse ADN, portraits-robots,... Tous les ateliers de l'enquête sont créés afin de sensibiliser l'enfant à la récolte et l'analyse d'indices. Il utilise sa déduction et partage ses résultats afin de faire avancer l'affaire.

ENQUÊTE POLICIÈRE

MANIPULATION

ENFANTS LECTEURS

DÉTAILS TECHNIQUES :



Une salle spacieuse



Prise(s) de courant



Un point d'eau à proximité











Hugo Alvarès, le célèbre paparazzi, s'est fait enlever. Plongez dans les coulisses du monde du cinéma afin de trouver le coupable, et de retrouver Hugo!

Enquête, ça tourne!



La Cheffe cuistot lla Vaillant s'est fait voler ses recettes familiales! Parmi les suspects, des collègues et membres de sa famille.

Mais qui a bien pu faire le coup ? Et pourquoi ?



Le Père Noël a disparu! L'équipe des lutins est toute chamboulée! À moins que le coupable ne se cache parmi eux...

Il faut le retrouver pour sauver les fêtes!



LIGHT PAINTING 5-14 ANS



12 ENFANTS PAR SÉANCE



IMAGINAIRE - C'est l'heure du grand shooting photo, et pas n'importe lequel, car nous serons plongés dans le noir! Partons à la découverte du light painting, un art visuel à la portée de tous où la créativité et l'imagination des enfants sont illimitées!

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE - L'enfant découvre une technique photographique originale pour exprimer sa créativité. Dans cette aventure collective, il exprime ses idées, échange avec le groupe et manipule les différentes sources lumineuses mises à sa disposition dans le but de réaliser les meilleurs clichés.

INITIATION

CRÉATIVITÉ

MULTI-THÈME

DÉTAILS TECHNIQUES:



Une salle spacieuse plongée dans le noir



Prise(s) de courant













RÉVÉLER SES TALENTS

TOQUES TOQUÉES 7-17 ANS



20 ENFANTS PAR SÉANCE



IMAGINAIRE - Préparez vos tabliers, ça va secouer dans les casseroles! Le chef Cardamôme arrive en ville afin d'ouvrir son nouveau restaurant TOOUES TOOUÉES, et il a besoin d'une brigade toute aussi toquée que lui! Serez-vous à la hauteur du challenge ? À vos marques... Ça va manger-bouger ! À vos toques!

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE - L'enfant utilise ses compétences et celles des autres dans un challenge collectif. Il réalise de nombreuses recettes et défis tout en comprenant ce qu'est l'équilibre alimentaire, la saisonnalité des produits, ou encore la culture gastronomique.

CUISINE

CHALLENGE

CONTENU RICHE

DÉTAILS TECHNIQUES:



Une salle spacieuse



Un point d'eau à proximité



Prise(s) de courant



Réfrigérateur à proximité

CHOISISSEZ LA FORMULE QUI VOUS CORRESPOND!







UN PETIT APERCU VIDÉO ? -->

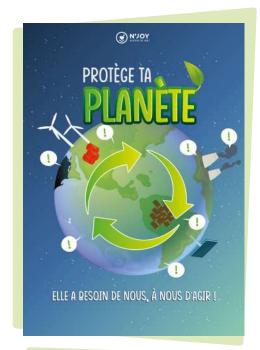




PROTÈGE TA PLANÈTE



50 ENFANTS PAR SÉANCE



IMAGINAIRE – Le monde a besoin de nous. Notre planète doit faire face à de très nombreux problèmes ! La solution ? C'est NOUS. Prenons les choses en main, et partons sans plus tarder dans tous les pays qui ont besoin d'un coup de pouce vert ! Nous allons tous ensemble incarner des ONG et répondre aux nombreuses urgences en cours sur le globe.

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE –En participant à un jeu collectif en équipes, l'enfant est sensibilisé aux grands enjeux de notre planète. Il découvre par le jeu les multiples défis contemporains, et que l'action collective permet de faire avancer les choses!

ÉCOLOGIE

COOPÉRATION

PLATEAU GÉANT

DÉTAILS TECHNIQUES :



Déroulable en extérieur



Déroulable en intérieur



Version française ou anglaise!



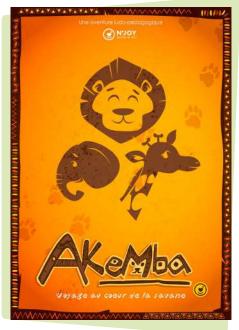




AKEMBA 4-7



64 ENFANTS PAR SÉANCE



IMAGINAIRE - Bienvenue dans la Savane, amis des bêtes! Vous partez à l'aventure sur les traces des animaux. Cette mission pleine de défis au coeur de la brousse nous permettra de vérifier si le lion, l'antilope ou encore l'éléphant, se portent bien!

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE - Basé sur la mécanique du géocaching, Akemba permet à l'enfant de se repérer dans l'espace et de partir en compagnie de son équipe d'explorateurs à la recherche des animaux de la savane. Il aiguise son sens de l'orientation, résout des énigmes et appréhende son environnement.

GÉOCACHING

SAVANE

DÉTAILS TECHNIQUES :



Déroulable en extérieur (avec GPS)



Déroulable en intérieur (sans GPS)













FORMULAP 1

3-6 ANS

32 ENFANTS PAR SÉANCE



IMAGINAIRE – Quatre des lapins les plus rapides du monde sont sur la ligne de départ, prêts à remporter le trophée de l'annuelle course à la carotte! Les champions ont besoin des enfants pour bondir sur ce parcours semé de défis autour de la biodiversité, de la faune et flore au sein d'une ferme.

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE -En participant à ce jeu de société à taille humaine, l'enfant est sensibilisé aux notions de la nature, du monde animal et du développement durable. Il utilise sa logique et son énergie pour faire progresser son équipe dans un but commun : gagner la course !

FAUNE ET FLORE

JEU DE L'OIE

PLATEAU GÉANT

DÉTAILS TECHNIQUES :



Une salle spacieuse (tapis de jeu de 3mx3m)



Prise(s) de courant



CHOISISSEZ LA FORMULE QUI VOUS CORRESPOND!



1 séance



2 séances de 1h30



Formule personnalisée selon **VOS** besoins!



SPORTS DU MONDE 6-17 ANS



DE 40 À 100 ENFANTS PAR SÉANCE



IMAGINAIRE - Embarquez pour un tour du monde sportif! Notre coach, athlète de renom et grand voyageur, arrive avec son panel de sports originaux d'ici et d'ailleurs. Alors chaussez vos baskets et soyez prêts pour une découverte culturelle où chacun peut trouver sa nouvelle passion.

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE - En partant à la découverte de sports originaux venus du monde entier, l'enfant fait preuve d'esprit d'équipe et de fair-play. Il est sensibilisé à différentes cultures tout en respectant les consignes et règles de leurs sports.

SPORTS

CULTURE

DÉTAILS TECHNIQUES :



Déroulable en extérieur



Déroulable en intérieur (salle de sport)





T'ES CAP LE HANDICAP

4-I7 ANS

40-100 ENFANTS PAR SÉANCE



IMAGINAIRE - Sensi-Elie arrive chez vous! Son métier consiste à se déplacer de structure en structure afin de vous sensibiliser aux handicaps. Ses nombreuses activités parasportives et sensorielles adaptées vous permettront de développer vos sens et votre réflexion en vous mettant en situation de handicap.

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE – Grâce à de nombreux ateliers ludiques et pédagogiques, l'enfant est sensibilisé au handicap. En jouant, il prend conscience de son corps, de ses sens et de leurs rôles respectifs dans la vie quotidienne.

INCLUSION

JOUER POUR RÉFLÉCHIR

CONTENU RICHE

DÉTAILS TECHNIQUES :



Déroulable en extérieur



Déroulable en intérieur





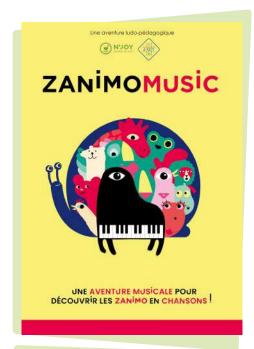




ZANIMOMUSIC



24 FNFANTS PAR SÉANCE



IMAGINAIRE - C'est l'heure du grand concert des Zanimomusic ! Mais notre chef d'orchestre a un gros souci : tous les animaux musiciens ont perdu la mémoire... Ils faut absolument les aider à redevenir des virtuoses pour qu'ils soient prêts à jouer! Une aventure d'exploration musicale dans l'univers amusant des animaux.

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE - En équipe, l'enfant joue et coopère en participant à une multitude de petits défis musicaux. Il découvre les notions, le matériel, et le vocabulaire de l'univers de la musique. Cette aventure adaptée d'un support musical pour enfants (Les Zanimomusic) est une première expérience sensorielle collective en apportant des notions d'éveil musical.

ÉVEIL MUSICAL

COLORÉ

DÉTAILS TECHNIQUES:



Une salle spacieuse



Prise(s) de courant















EMOTION

SPECTACLES MUSICAUX





LE PETIT THÉÂTRE DES CONTES

Ce spectacle musical jeune public reprend 3 contes traditionnels de Grimm, Andersen et Perrault revisités dans une écriture vivante, contemporaine et théâtralisée, accompagnés de musique originale et de ritournelles. Évoluant autour d'un kamishibaï à taille humaine, la comédienne-chanteuse développe l'imaginaire des enfants en utilisant tour à tour, théâtre d'objets, d'ombres et marionnettes. Ces aventures évoquent des thèmes essentiels comme la confiance en soi, l'acceptation de la différence, le courage et la prudence.

Durée du spectacle 45 minutes
Peut accueillir 50 enfants
Espace scénique 3 x 5 mètres

Localisation Région parisienne



L'OURS ET LE SOLEIL

Partagez une aventure poétique et haletante à la recherche du soleil au pays du grand Nord avec ce spectacle musical. Peter et Sigrid habitent le Grand Nord où le soleil disparaît en hiver. La légende raconte qu'il aurait été volé par un ours! Avec beaucoup de courage, ils braveront toutes sortes d'embuches afin de délivrer le soleil.

Durée du spectacle 45 minutes

Peut accueillir 50 enfants

Espace scénique 3 x 5 mètres

Localisation Région parisienne

NOS ENGAGEMENTS RHESSEME

Chez N'JOY, nous avons à coeur d'être engagés dans la RSE (Responsabilité Sociétale des Entreprises) aussi appelée RHESSEME (Responsabilités, Humaines, Entrepreneuriale, Sociale, Sociétale, Environnementale de nos Marques pour l'Enfant). Les enfants sont les adultes de demain et continueront de prendre soin de notre planète.

Nous mettons donc en pratique notre projet à travers différentes thématiques.

QUALITÉ RELATIONNELLE AVEC NOS PARTENAIRES

- Après chaque prestation, un questionnaire de satisfaction vous est envoyé.
- Toutes nos aventures sont en constante amélioration et contrôlées.
- La fidélisation de nos clients est une priorité pour nous. Des offres de partenariats sont construites en fonction de vos besoins avec des tarifs attractifs.

BIEN-ÊTRE AU TRAVAIL DE NOS INTERVENANTS

- Nous garantissons la **diversité de nos recrutements** en fonction des profils et des compétences recherchées.
- Nous adaptons les contrats de travail de nos intervenants en fonction de leurs disponibilités.

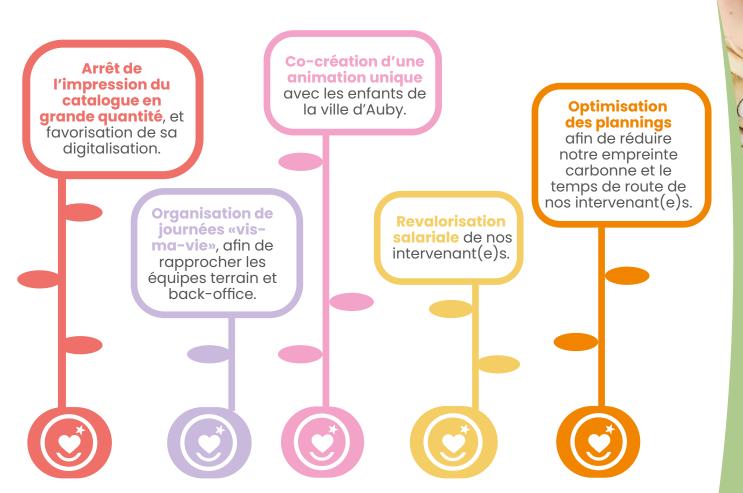
EXCLUSIVITÉ ET ORIGINALITÉ DE NOS CRÉATIONS

- Toutes nos aventures sensibilisent l'enfant à des valeurs universelles. La violence sous toutes ses formes y est proscrite.
- Nos aventures se distinguent d'une activité de consommation par la collaboration que nous mettons en place entre vous et nous.
- Notre intervenant arrivera une heure avant le début de l'aventure afin d'installer le matériel.
- L'identité de nos intervenants vous est communiquée 24h avant au plus tard pour répondre à des questions de sécurité.
 - Toutes nos aventures sont des créations N'JOY protégées, déposées où l'on respecte les droits d'auteur et les licences (en conformité avec la propriété intellectuelle).

RESPONSABILITÉ ENVIRONNEMENTALE

- L'impact environnemental de nos aventures est une préoccupation quotidienne.
- L'univers "World Citizen" est dédié à nos aventures sur le développement durable.
- Le matériel non utilisé ou plus utilisé se voit offrir une **seconde vie**! Nous favorisons les dons à des associations (Rigolo Comme La Vie, ...).

QUELQUES GRAÎNES PLANTÉES EN 2023



N'JOY EN VIDÉO

Quoi de mieux que de vous montrer un aperçu de nos aventures en vidéo ? Rendez-vous sur notre **chaîne Youtube officielle** pour profiter des teasers de nos animations :

















RESTONS EN CONTACT!

RETROUVEZ NOUS TOUT DE SUITE PAR TÉLÉPHONE :

À L'AGENCE DE ROUBAIX :

À L'AGENCE DE CERGY:

À L'AGENCE DE LYON:

03 59 25 00 08

01 83 64 01 79

04 28 29 02 47



MAIS AUSSI SUR NOTRE SITE INTERNET

njoy.fr

OU ENCORE SUR NOS RÉSEAUX SOCIAUX!













@njoyofficiel

N'JOY_officie

VOUS POUVEZ ÉGALEMENT VOUS ABONNER À NOTRE NEWSLETTER

VIA NOTRE SITE INTERNET

CONDITIONS GÉNÉRALES

PRÉAMBULE

Les présentes Conditions Générales de Vente, ci-après les "Conditions Générales" sont destinées à définir les droits et les obliactions de chaque partie.

et sont relatives à l'entreprise N'JOY, prestataire d'animation. Les présentes Conditions Générales s'appliquent à toutes nos prestations d'animation et d'anniversaire, ci-après les "Prestations" dès lors qu'elles sont commandées auprès de NJOY, SAS au capital de 50.280 €, dont le siège social est situé 162 boulevard de Fourmies, 59100 ROUBAIX, immatriculée au registre du commerce et des sociétés de Lille sous le numéro : 501 676 167, représentée par ID GROUP, elle même représentée par Alexis DE SEZE, Directeur Général.

ARTICLE 1 - CONDITIONS D'APPLICATION

Les Conditions Générales de la société N'JOY s'appliquent à l'ensemble des commandes, que ces dernières soient passées par une personne physique majeure ou personne morale, résidant en France, ou pays francophone. Toutes les interventions de la société N'JOY feront l'objet d'un devis détaillé et personnalisé remis au client, ci-après le "Client". En signant le devis, notre cocontractant reconnaît expressément avoir pris connaissance des présentes conditions générales et les avoir acceptées. Seules les dérogations faisant l'objet d'un accord écrit et signé par les deux Parties peuvent modifier l'application des présentes Conditions Générales, Les dispositions auxquelles il n'est pas dérogé expressément restent d'application. En cas de contradiction entre les Conditions Particulières annexées au devis signé par le Client et celles figurant aux présentes Conditions Générales, les dispositions particulières du devis sont seules applicables. La société N'JOY s'efforce de fournir l'information la plus détaillée et la plus claire sur la Prestation, Le Client reste cependant le seul responsable du choix final de la prestation. Il lui appartiendra de demander conseil au prestataire ou à toute personne de son choix.

Les parties reconnaissent que les Conditions Générales, les Conditions particulières , le devis et ses éventuelles annexes, constituent l'intégralité des accords entre les Parties en ce qui concerne la Prestation au Client et se substituent à tout accord verbal et/ou écrit antérieur.

ARTICLE 2 - GARANTIE DE RÉSERVATION ET MODALITÉS DE PAIEMENT

La demande de Prestation fait systématiquement l'objet de l'établissement d'un devis comportant la ou les Prestations retenues par le Client, les dates d'exécution et le tarif correspondant. Ce devis est adressé au Client par courrier ou courrier électronique. Chaque devis sera de préférence établi sur base des documents et informations utiles à la réalisation de la Prestation, préalablement fournis par le Client.

Sauf stipulations contraires et écrites, le délai de validité du devis est de 1 mois à dater de leur émission. Un devis validé s'entend comme un devis daté, signé et tamponné par le Client, et envoyé par courrier ou courrier électronique

Les tarifs indiqués sur le catalogue national et sur le site internet www.njoy.fr, ci-après le "Site", sont des prix conseillés mais ne sont pas contractuels : ils sont susceptibles d'évoluer et notamment en fonction de la zone où sera réalisée la Prestation. En tout état de cause le tarif applicable pour une Prestation commandée est celui mentionné sur le devis communiqué au Client et signé par lui.

Le montant de la prestation devra être réglé par chèque ou virement à la commande si vous êtes un Client particulier (c'est-à-dire n'agissant pas dans le cadre de votre activité professionnelle), et dans un délai de 30 jours date de facture si vous êtes un Client professionnel. A défaut de paiement et après l'envoi d'une mise en demeure, adressée par courrier recommandé avec accusé de réception, restée infructueuse pendant quinze (15) jours, des intérêts de retard, pour défaut de paiement, seront calculés à raison de 3 fois le taux d'intérêt légal.

En application de l'article L 441-6 du Code de commerce, en cas de retard de paiement, une indemnité forfaitaire pour frais de recouvrement d'un montant minimum de quarante euros (40 €) est due.

ARTICLE 3 - MODIFICATIONS DES PRESTATIONS ET CONDITIONS D'ANNULATION

En contractant avec N'JOY, le Client n'agissant pas à des fins professionnelles renonce expressément à l'exercice de son droit de rétractation, dont il bénéficie en vertu de l'article L 121-21 du Code de la Consommation.

3.1- Conditions de modification

Une fois le devis retourné et signé, toute demande de modification du devis initial, devra être effectuée par écrit.

Dans tous les cas, si la société N'JOY estime la demande de son Client réalisable, la Prestation hors devis donnera lieu à l'établissement d'un devis et d'une facture complémentaire. Dans l'hypothèse où le Client demande le report de la Prestation moins de seize (16) jours avant son commencement, N'JOY se réserve le droit d'appliquer des frais de cinquante (50) euros.

3.2 – Conditions d'annulation

Toute annulation de la part du Client devra se faire par envoi d'un courrier recommandé avec accusé de réception. Pour toute annulation de contrat de la part du Client, si l'initiative intervient :

- Moins de 3 jours avant la date de la Prestation, le Client sera facturé à 100 %.
- entre 3 et 10 jours avant la date de la Prestation, le Client sera facturé à 80 %,
- de 10 à 30 jours avant la date de la Prestation, le Client sera facturé à 50 %.

Le Client ne pourra prétendre au report de la Prestation à une autre date qu'après discussion et accord écrit de la société N'JOY.

ARTICLE 4 - ANNULATION POUR CAS DE FORCE MAJEURE

En cas de force majeure, conformément à la Loi et à la Jurisprudence, la responsabilité de chaque partie sera écartée.

On entend, notamment, par Force Majeure au sens du présent Contrat: la guerre, l'émeute, la grève, le blocage des moyens de transport et d'approvisionnement des réseaux de télécommunication, les dispositions d'ordre législatif ou réglementaire apportant des restrictions à l'objet du présent Contrat, l'action d'autorités administratives ainsi que les cas retenus par la jurisprudence et tout autre cas indépendant de la volonté expresse des Parties empêchant l'exécution normale du présent Contrat.

En cas de Force Majeure, la société N'JOY ne supportera aucune responsabilité, car il sera considéré comme une cause échappant au contrôle de la société N'JOY.

La société N'JOY peut également se réserver le droit d'annulation de la manifestation en cas de Force Majeure ou situation indépendante de notre volonté (météo inadéquate, vol ou destruction du matériel, accident d'un salarié ...) sans que cela donne lieu au versement de dommage et intérêts.

Dans ce cas, le contrat sera reporté à une date ultérieure en accord avec le Client. Dans le cas contraire, le Client annulera par écrit la Prestation, sans qu'aucun frais d'annulation ne soit appliqués.

Si, par suite d'un cas de force majeure, les Parties étaient conduites à interrompre leurs prestations respectives, l'exécution de la présente Commande serait suspendue pendant le temps où la partie serait dans l'impossibilité d'assurer ses obligations. Toutefois, si cette interruption était supérieure à un (1) mois, le Contrat pourrait être résilié par l'une ou l'autre des Parties sans indemnité de part et d'autre.

ARTICLE 5 - EFFECTIF, LIEU ET ADÉQUATION À

La société N'JOY définit l'âge requis pour

suivre chacune des Prestations qu'elle propose. Cette définition se trouve sur les Conditions Particulières de prestations. Il appartient au Client d'évaluer ses besoins en encadrement et de vérifier si l'effectif et l'âge de son public amené à suivre l'une des animations de la société N'JOY correspondent à ceux requis pour celle-ci.

Concernant les Anniversaires, l'effectif ne pourra jamais excéder 15 enfants.

Aussi, afin de garantir un déroulement optimisé des Prestations, le Client vérifie obligatoirement avant le début de la Prestation que les conditions d'âge et d'effectif sont réunies pour pouvoir commencer.

Le Client vérifie également, scrupuleusement et avant le démarrage de la Prestation ainsi l'adéquation du lieu de réalisation de la Prestation avec la Prestation telle que décrite dans les présentes conditions générales et les conditions particulières (notamment en terme de dangerosité et de sécurité). Le Client fournit pour l'exécution de la Prestation un local pourvu de prises électriques, tables et choises en quantité et qualité suffisante au regard de l'effectif et de la nature de la Prestation.

En tout état de cause, la société N'JOY ne pourra en aucun cas être tenue responsable de l'inadéquation des Prestations qu'elle propose aux besoins du Client et/ou au niveau de conséquence du personnel de ce dernier

ARTICLE 6 - REMPLACEMENT ET ABSENCE D'ANIMATEUR

La société N'JOY s'appuie sur un réseau d'animateurs et/ou artistes identifiés par ses soins. En cas d'absence ou d'indisponibilité d'un de ses salariés, la société N'JOY est tenue de remplacer ce dernier par un animateur et/ou artiste équivalent, dans la mesure où cette absence a été signalée à la société N'JOY au moins 48 heures avant le jour de la prestation. Une absence signalée à moins de 48 heures relève de l'article 4.

ARTICLE 7 - OBLIGATION DU CLIENT

En qualité d'employeur, le Client assurera les éventuelles rémunérations, charges sociales et fiscales comprises de son personnel attaché à la Prestation. Il lui appartiendra notamment de solliciter en temps utile auprès des autorités compétentes, les autorisations pour l'emploi, le cas échéant des mineurs ou de nationalité étrangère.

Dans le cadre d'un accueil collectif de mineurs, le Client devra mettre à disposition des animateurs pour encadrer la prestation selon les dispositions légales du ministère de la Jeunesse et des Sports. L'animateur N'Joy ne compte pas dans les taux d'encadrement réglementaires.

Il se doit de respecter l'effectif maximal de participants par Prestation pour le bon déroulement de celles-ci.

Le Client devra prévoir un adulte référent pour accueillir l'animateur de la société N'JOY à son arrivée afin de faciliter l'installation et d'en organiser le bon déroulement. Ce référent devra être présent du début à la fin de la Prestation, installation et rangement compris.

ARTICLE 8 - RESPONSABILITÉS

La société N'JOY se dégage de tout problème pouvant venir d'un souci d'encadrement, de surveillance ou encore de sécurité vis-à-vis des participants à la charge du Client. La société N'JOY n'est en aucun cas responsable de toutes dégradations causées par le Client et/ou toute personne sous sa responsabilité, aux matériels, équipements, locaux de N'JOY ou d'un de ses prestataires. Les réparations et remboursements suite aux dégradations seront à la charge du Client. Le Client s'engage à respecter les Conditions Générales du prestataire dont il déclare avoir reçu copie et pris connaissance.

N'JOY se réserve le droit d'interrompre la Prestation sans indemnisation pour raison de sécurité mettant en danger ses animateurs, le public ou le matériel. Les personnes assistant à la Prestation restent sous la responsabilité du Client.

Chaque Partie s'engage à notifier à l'autre partie toute réclamation ou action judiciaire qui pourrait être présentée ou introduite dans le cadre d'une demande d'indemnisation découlant de la responsabilité du fait des Prestations objet des présentes.

ARTICLE 9 - ASSURANCE

Le Client déclare avoir la pleine capacité juridique lui permettant de s'engager au titre du contrat, et qu'il est titulaire d'une assurance responsabilité civile en cours de validité. À cet effet, le Client s'engage à renoncer et faire renoncer toute personne sous sa responsabilité ou assureur, à tous recours à l'encontre de la société N'JOY. Le Client remettra à NJOY sur simple demande, une attestation d'assurance précisant notamment les montants garantis.

ARTICLE 10 - CONFIDENTIALITÉ

Toutes les informations transmises entre les Parties, ou dont elles auraient pu avoir connaissance dans le cadre de l'exécution des Prestations, et notamment les Informations de nature juridique, économique, commerciale, financière, technique et artistique ou dès lors qu'elles sont déclarées comme tel, seront tenues confidentielles. À ce titre, le Client s'engage à les garder strictement confidentielles et s'abstenir de les communiquer à quiconque, sauf aux fins strictement nécessaires à la bonne exécution des Prestations.

Il est expressément convenu entre les Parties que la transmission par les Parties entre elles d'informations confidentielles au titre du présent Partenariat ne peut en aucun cas être interprétée comme conférant de manière expresse ou implicite à la partie qui les reçoit, un droit de propriété quelconque sur les Informations confidentielles.

La société N'JOY déclare que toutes les informations recueillies dans le cadre du contrat ont pour finalité de mieux connaître le Client. Les données fournies par le Client seront conservées par la société N'JOY. Le Client autorise la société N'JOY à le citer et à utiliser les photographies ou tout autre support dans ses documents commerciaux sous quelque forme que ce soit en qualité de références commerciales. N'JOY prendra soin de respecter le droit à l'image, notamment celui des mineurs qui seront non identifiables.

ARTICLE 11 – PROTECTION DES DONNÉES PERSONNELLES

Les données personnelles collectées sur les Clients, sont destinées à la société N'JOY. Ces dernières peuvent être transmises à des Partenaires d'ID KIDS GROUP, sous réserve de l'accord préalable du Client.

La société N'JOY s'engage à prendre toutes les mesures nécessaires pour asurer la sécurité et la confidentialité des données personnelles transmises, et ce dans le respect des dispositions légales en viqueur.

Les données personnelles renseignées par les Clients sont utilisées pour le suivi administratif des Prestations et l'envoi de communications liées à l'actualité d'N' IOY Conformément à la loi Informatique et Libertés du 6 Janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, vous bénéficiez d'un droit d'accès, de rectification, d'opposition et de suppression aux données vous concernant, sur simple demande à l'adresse suivante : N'JOY, 162 boulevard de Fourmies, 59100 ROUBAIX ou à l'adresse email suivante : contact@njoy.fr. Les données vous concernant pourront être conservées ou archivées, conformément aux dispositions légales en vigueur.

ARTICLE 12 - RÉCLAMATION ET LITIGE

Toute contestation ou réclamation ne pourra être prise en compte que si elle est faite par courrier recommandé avec accusé de réception à la société N'JOY, dans un délai maximum de 8 jours après le déroulement de la prestation. Pour tout litige relatif à la validité, l'interprétation et/ou l'exécution du contrat, les Parties devront recherchées prioritairement un accord amiable. En cas d'échec, le litige sera soumis aux tribunaux compétents (siège social de la société N'JOY). Seul le droit français est applicable.

Par ailleurs, conformément aux dispositions du Code de la Consommation, le Client qui agit en tant que particulier pour des besoins non professionnels a le droit de recourir gratuitement au service de médiation proposé par N'JOY dès lors qu'un tel litige n'a pas pu être réglé dans le cadre d'une réclamation préalable directement introduite auprès de N'JOY.

Le médiateur « droit de la consommation » ainsi proposé est la «CM2C». Ce dispositif de médiation peut être joint par :

Voie électronique : cm2c@cm2c.net par voie postale : CM2C, 14 rue Saint Jean 75017 Paris

Plateforme européenne de règlement

Conformément au Règlement Européen 524/2013, la société N'JOY vous informe de l'existence d'une plateforme européenne de règlement des litiges en ligne entre e-commerçants et consommateurs: http://ec.europa.eu/consumers/odr/

ARTICLE 13 - PROPRIÉTÉ INTELLECTUELLE

La société N'JOY déclare être titulaire des droits de propriété intellectuelle relatifs aux supports du matériel et autres ressources pédagogiques mis à disposition du Client ou d'avoir obtenu du tiers propriétaire un droit d'usage de ces derniers. Le Client s'interdit de reproduire la Prestation par ou pour leur compte personnel, celui d'un autre organisme ou celui de leur entreprise. Le Client s'engage à utiliser les dits supports et autres ressources pédagogiques dans les limites définies comme suit : le Client s'interdit de reproduire, directement ou indirectement, en totalité ou en partie, d'adapter, de modifier, de traduire, de représenter, de commercialiser ou de diffuser à des membres de son personnel non-participants aux Prestations Dispensées par la

société N'JOY ou à des tiers les supports ou autres ressources pédagogiques mis à sa disposition sans l'accord préalable et écrit de la société N'JOY.

N'JOY autorise le Client à filmer et photographier le déroulement de la Prestation. N'JOY est détentrice des droits à l'image de ces animateurs. Cependant la diffusion se fera avec accord écrit au préalable de N'JOY qui se réserve le droit de refuser ou de suspendre à tout moment les diffusions en cours.

ARTICLE 14 - INCESSIBILITÉ

Le Contrat étant conclu intuitu personae, chaque partie s'interdit formellement, sous peine de résiliation immédiate et sans préavis, de céder, transférer sous quelque forme que ce soit, à titre onéreux ou gratuit, tout ou partie des droits et obligations résultant du Contrat, sans l'accord préalable et écrit de l'autre partie.

Cependant, N'JOY pourra céder librement les présentes à toute société du groupe IDKIDS GROUP, qui, dans le cadre de la restructuration de son capital ou de ses activités se substituerait à ses droits et obligations, et notamment en cas de transfert résultant d'une fusion, d'un apport partiel d'actifs ou d'une cession d'actifs.

N'.JOY

Membre d'IDKIDS WE ACT FOR KIDS SAS au capital de 50.280 € SIRET : 501.676.167.00015

Code APE 9329 Z

N° TVA intracom.: FR84 501 676 167



