



N'JOY
anime la vie!



2025

NOS 5 PILIERS

COLLECTIF

Les enfants sont **acteurs de nos aventures** et développent leurs talents. Pas de compétition, nous jouons toujours dans un but commun !



PÉDAGOGIE

Nos aventures prennent en compte les capacités et besoins des enfants. Elles sont créées avec des **objectifs pédagogiques**.



IMAGINAIRE

Nos aventures plongent les enfants dans des **univers riches et immersifs** (médiéval, piraterie, paléontologie...)



ORIGINALITÉ

Originales dans leur concept, nos aventures proposent des **mécaniques de jeu et du matériel qui sauront vous surprendre**.



VALEURS

N'JOY se positionne comme acteur engagé dans l'exigence de sens. Chaque aventure véhicule **des valeurs fortes et engagées** (respect, tolérance, inclusion, développement durable).



NOTRE PÉDAGOGIE



JE CRÉE



J'EXPLORE



JE RAISONNE



JE BOUGE



J'IMAGINE



JE COOPÈRE



JE PARTAGE



J'APPRENDS



JE M'EXPRIME



SOMMAIRE



N'JOY ET VOUS



UNIVERS HÉRITAGE

- [10 Piratania](#)
- [11 Neolympius](#)
- [12 Wanted Dollars](#)
- [13 Itzan](#)
- [14 Archéodino](#)



UNIVERS FANTASTIQUE

- [26 Aquabyss](#)
- [27 Ghalaté](#)
- [28 Monstribilis](#)
- [29 Thollerÿn](#)



UNIVERS LOCANIM

- [34 Locations de kits](#)



UNIVERS ENJEU

- [4 T'es Cap le handicap](#)
- [5 Protège ta planète](#)
- [6 Sports du Monde](#)
- [7 Formulapl](#)
- [8 Akemba](#)



UNIVERS VOCATION

- [18 Crazy Show](#)
- [19 Mission : Astrover](#)
- [20 NBI Police scientifique](#)
- [21 Labofolies](#)
- [22 Boarding Pass](#)
- [23 Buldimoo](#)
- [24 En cuisine !](#)



UNIVERS PROJET

- [31 Whiteboard](#)
- [32 Perso et co-création](#)



SPECTACLES

- [36 Spectacles musicaux](#)
- [37 Spectacles de magie](#)

N'JOY ET VOUS



Nous sommes **N'JOY**, expert reconnu de la **conception**, de la **création** et de l'**animation** d'aventures **ludo-pédagogiques** pour les 3-17 ans.

Nos **créations** sont toutes **exclusives** et nous garantissons un **très haut niveau** de **qualité avant, pendant et après** nos prestations.

N'JOY cultive une expérience de **18 années** auprès de nombreux acteurs spécialistes de l'enfance : accueils de loisirs, centres sociaux, collectivités, associations spécialisées, et bien d'autres !



UNIVERS

ENJEU

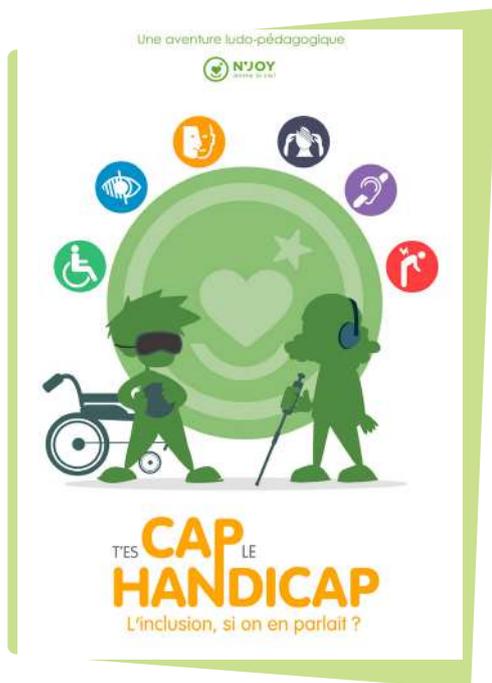
... POUR AGIR ENSEMBLE !

Écologie, développement durable, inclusion... Nos animations Enjeu amènent l'enfant à réfléchir au sens de ses actions et aux grands défis de notre monde.



T'ES CAP LE HANDICAP

NOUVEAUX CONTENUS



IMAGINAIRE – Tous ensemble, nous allons comprendre ce qu'est le handicap à l'aide d'une vingtaine de jeux de table, sensoriels et parasportifs pour tous les âges. Le tout, en nous mettant nous-mêmes en situation de handicap. Parviendrez-vous à compléter votre Sensipass ?

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 la réalité du handicap dans la vie quotidienne.

IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : **4-17 ans**

NOMBRE DE PARTICIPANTS : **Jusqu'à 100**

DURÉE D'UNE SÉANCE : **2h**

SPÉCIFICITÉS :



Déroulable en extérieur



Déroulable en intérieur



Une **vingtaine d'ateliers**
déroulables sur les
familles de handicap



PROTÈGE TA PLANÈTE

NOUVEAUTÉ



IMAGINAIRE - La Terre va mal. La situation est très préoccupante ! Pollution, catastrophes naturelles, populations en danger... Nous devons agir, et vite ! En devenant ambassadeurs d'ONG, nous allons pouvoir agir et parcourir le monde afin d'aider notre belle planète !

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE - En participant à un challenge collectif en équipes, l'enfant est sensibilisé aux grands enjeux de notre planète. Il découvre les multiples défis de notre monde, et qu'agir ensemble permet de faire avancer les choses.

IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : **3-17 ans**

NOMBRE DE PARTICIPANTS : **Jusqu'à 40**

DURÉE D'UNE SÉANCE : **2h**

SPÉCIFICITÉS :



Idéal en extérieur



Déroulable en intérieur

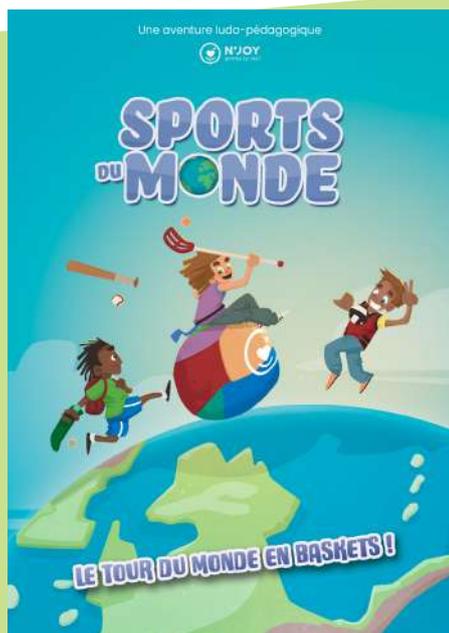


Un plateau de jeu immersif et coloré



20 défis collectifs adaptés à l'âge des joueurs

SPORTS DU MONDE



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.

IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : **6-17 ans**

NOMBRE DE PARTICIPANTS : **Jusqu'à 100**

DURÉE D'UNE SÉANCE : **2h**

SPÉCIFICITÉS :



Idéal en extérieur



Déroulable en intérieur



Une dizaine de sports
venus du monde entier



FORMULAP1



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 faune et de la flore au sein d'une ferme colorée.

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE – En participant à ce jeu de société à taille humaine, l'enfant est sensibilisé aux notions de 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 !

IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : 3-6 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS : Jusqu'à 32

DURÉE D'UNE SÉANCE : 1h30

SPÉCIFICITÉS :



Animation d'**intérieur**



Tapis de jeu géant
de 3 m x 3 m



30 défis rigolos sur les animaux et la nature



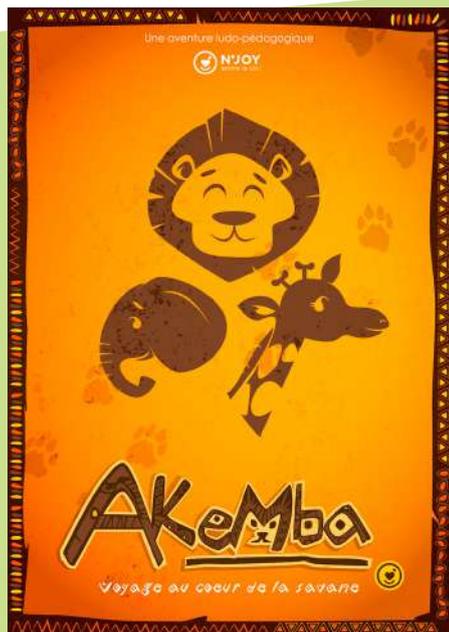
Prises de courant
nécessaires



UN PETIT APERÇU VIDÉO ? -->



AKEMBA



IMAGINAIRE – Bienvenue dans la Savane, amis des bêtes ! Vous partez à l'aventure sur les traces des animaux. Cette mission pleine de défis au cœur 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. Aidé par un GPS de randonnée, il aiguisé son sens de l'orientation, résout des énigmes et appréhende son environnement.

IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : 4-7 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS : Jusqu'à 64

DURÉE D'UNE SÉANCE : 1h30

SPÉCIFICITÉS :



Idéal en extérieur,
en parc ou forêt.



Déroulable en intérieur
(sans GPS)



UNIVERS

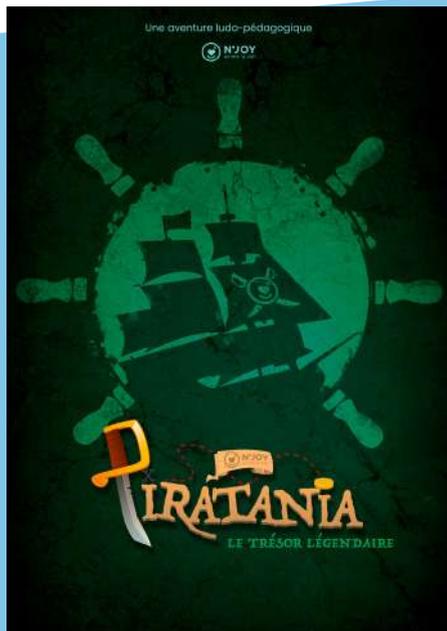
HÉRITAGE

... 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 ?



PIRATANIA



IMAGINAIRE – *Le Capitaine Silver 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 pour résoudre des énigmes.

IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : 7-14 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS : Jusqu'à 80

DURÉE D'UNE SÉANCE : 2h

SPÉCIFICITÉS :



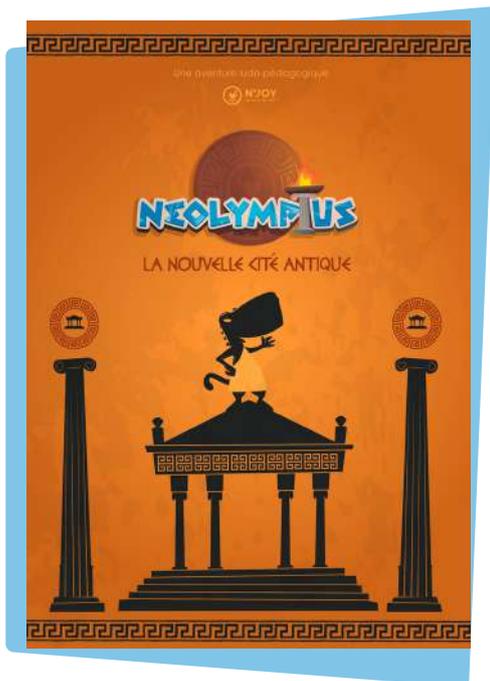
Idéal en extérieur,
en parc ou forêt.



Déroulable en intérieur
(sans GPS)

NEOLYMPIUS

NOUVEAUTÉ



IMAGINAIRE – Anastase doit organiser les prochains Jeux Antiques au cœur d'une toute nouvelle Cité. La tâche est 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 gré des défis, des jeux et des rencontres de personnages historiques, il découvre des morceaux de l'histoire de Grèce, ses grandes figures, et bien d'autres notions.

IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : 8-12 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS : Jusqu'à 40

DURÉE D'UNE SÉANCE : 1h30

SPÉCIFICITÉS :



Animation d'**intérieur**



Nombreux éléments de jeux et de décor



9 missions passionnantes sur la Grèce Antique



Prises de courant nécessaires



WANTED DOLLARS



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 cette animation 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.

IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : **6-8 ans / 8-12 ans**

NOMBRE DE PARTICIPANTS : **Jusqu'à 40**

DURÉE D'UNE SÉANCE : **1h30**

SPÉCIFICITÉS :



Animation d'**intérieur**



Déroulable en extérieur



2 versions pour les plus grands et les plus jeunes



Un coffre géant manipulable par les enfants



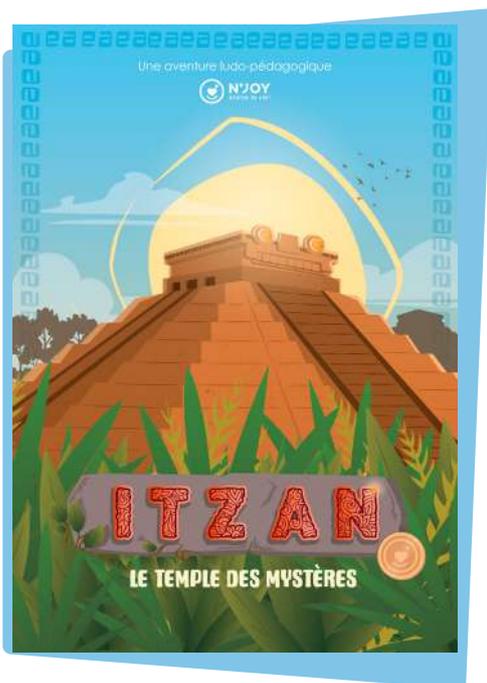
Prises de courant nécessaires



UN PETIT APERÇU VIDÉO ? -->



ITZAN



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 d'observation, d'analyse et d'association d'idées afin de réussir à sortir du temple pré-colombien. La coopération et l'échange sont les clés de cette aventure à suspens.

IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : 8-17 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS : Jusqu'à 24

DURÉE D'UNE SÉANCE : 1h30

SPÉCIFICITÉS :



Animation d'**intérieur**



Vidéoprojection d'une application digitale



Nombreux éléments de jeux et de décor



Prises de courant nécessaires



UN PETIT APERÇU VIDÉO ? -->



ARCHÉODINO



IMAGINAIRE – Sur l'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.

IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : 3-8 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS : Jusqu'à 20

DURÉE D'UNE SÉANCE : 1h30

SPÉCIFICITÉS :



Animation d'**intérieur**



Vidéoprojection d'une application digitale



6 ateliers paléontologiques



Un dinosaure géant en bois de 2 m de long



Prises de courant nécessaires



UN PETIT APERÇU VIDÉO ? -->





ÉPOPÉE MÉDIÉVALE



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 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 !

IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : **3-6 ans / 8-12 ans**

NOMBRE DE PARTICIPANTS : **Jusqu'à 25**

DURÉE D'UNE SÉANCE : **1h**

SPÉCIFICITÉS :



Animation d'**intérieur**



Déroulable en extérieur



2 versions pour les plus grands et plus jeunes



Prises de courant nécessaires



UN PETIT APERÇU VIDÉO ? -->



UNIVERS

VOCATION

... POUR RÉVÉLER SES TALENTS !

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



CRAZY SHOW



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.

IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : 5-14 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS : Jusqu'à 150

DURÉE D'UNE SÉANCE : 2h

SPÉCIFICITÉS :



Animation d'**intérieur**
(salle spacieuse
nécessaire)



Vidéoprojection d'une
application digitale



De **nombreux défis**
désopilants !



Prises de courant
nécessaires



Version Noël disponible



MISSION : ASTROVER

NOUVEAUTÉ



IMAGINAIRE – Notre équipe d'astronautes est coincée sur Mars, car leur vaisseau, le Meteor, a une panne technique générale... Afin de faire repartir le vaisseau, il faut absolument le réparer à distance, remplir les bases de données, réparer les pièces, les ordinateurs, et rassembler assez d'ergol afin de faire revenir nos spationautes sains et saufs sur Terre !

PÉDAGOGIE DÉVELOPPÉE – Dans cette aventure à ateliers, l'enfant découvre l'univers de l'astronomie et l'astronautique. Il manipule, cherche, et s'immerge dans le fabuleux monde de l'espace et de tous ses secrets !

IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : **6-14 ans**

NOMBRE DE PARTICIPANTS : **Jusqu'à 40**

DURÉE D'UNE SÉANCE : **2h**

SPÉCIFICITÉS :



Animation d'**intérieur**



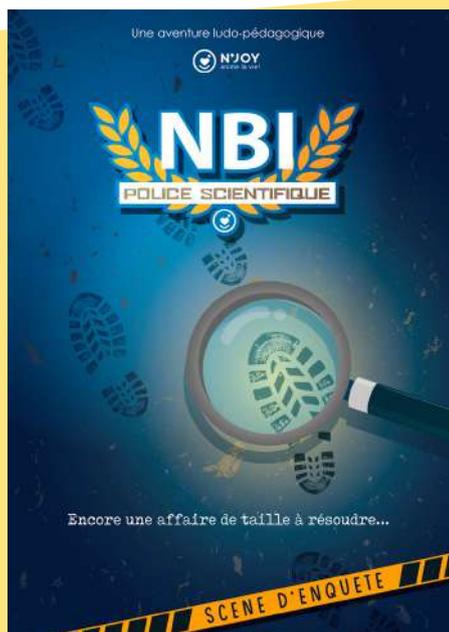
De nombreux défis de manipulation



Prises de courant nécessaires



NBI : POLICE SCIENTIFIQUE



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 à l'analyse d'indices. Il utilise sa déduction et partage ses résultats afin de faire avancer l'affaire.

IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : 8-14 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS : Jusqu'à 40

DURÉE D'UNE SÉANCE : 2h

SPÉCIFICITÉS :



Animation d'**intérieur**



Point d'eau à proximité



3 enquêtes au choix



Version Noël disponible



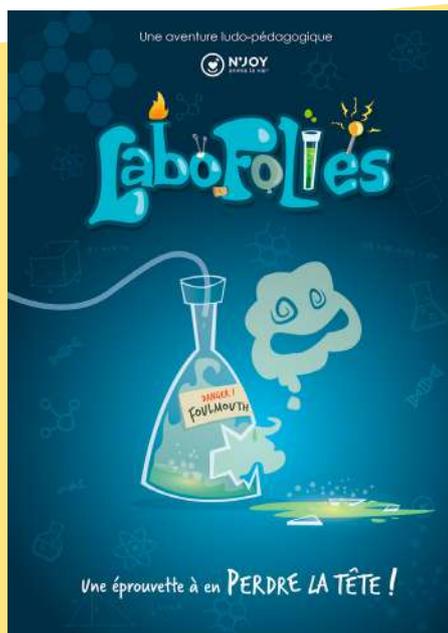
Prises de courant nécessaires



UN PETIT APERÇU VIDÉO ? -->



LABOFOLIES



IMAGINAIRE – Alors qu'elle avait trouvé le sérum contre la Foulmouth, la professeure 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 ! Elle 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 la professeure, il manipule, cherche à comprendre le lien de causalité des expériences.

IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : 7-12 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS : Jusqu'à 50

DURÉE D'UNE SÉANCE : 2h

SPÉCIFICITÉS :



Animation d'**intérieur**



Vidéoprojection d'une application digitale



Point d'eau à proximité



Plus de 20 expériences scientifiques proposées



Prises de courant nécessaires



UN PETIT APERÇU VIDÉO ? -->



BOARDING PASS



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 jeu de recherche et de tri sur le thème de la géographie. Plongé dans l’univers d’un aéroport, il fait appel à son sens de l’observation et de la coordination afin de faire, avec ses camarades, le meilleur score possible !

IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : **6-14 ans**

NOMBRE DE PARTICIPANTS : **Jusqu’à 50**

DURÉE D’UNE SÉANCE : **1h30**

SPÉCIFICITÉS :



Animation d'**intérieur**



Vidéoprojection d’une application digitale

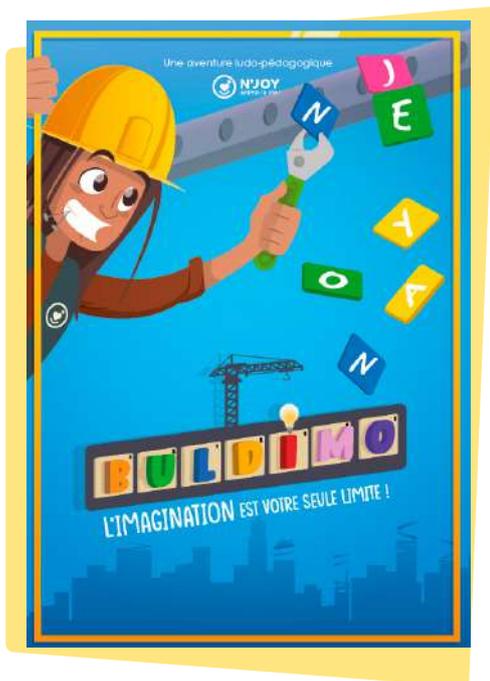


Prises de courant nécessaires



UN PETIT APERÇU VIDÉO ? -->





IMAGINAIRE – Notre architecte **DINGBAT** a pour mission de construire une ville nouvelle 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 – Les enfants sont plongés dans une aventure où les mots sont la clé pour bâtir des univers incroyables ! Avec **BULDIMO**, ils ne se contentent plus de construire une simple ville, ils érigent ce qu'ils veulent : une cité futuriste, un monde fantastique ou un village médiéval... Tout est possible selon vos envies et celles des enfants !

IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : 6-8 ans / 8-12 ans

NOMBRE DE PARTICIPANTS : Jusqu'à 40

DURÉE D'UNE SÉANCE : 1h30

SPÉCIFICITÉS :



Animation d'**intérieur**



3 versions : lecteurs, coopérateurs et observateurs.



Prises de courant nécessaires



VOUS décidez de ce que les enfants vont construire en rapport à votre thème !



UN PETIT APERÇU VIDÉO ? -->



EN CUISINE !



IMAGINAIRE – Ça va secouer dans les casseroles ! Le chef Cardamôme arrive en ville afin d'ouvrir son nouveau restaurant TOQUES TOQUÉES, 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 ! En cuisine !

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

IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : **7-17 ans**

NOMBRE DE PARTICIPANTS : **20**

DURÉE D'UNE SÉANCE : **2h**

SPÉCIFICITÉS :



Animation d'**intérieur**



Vidéoprojection d'une application digitale



Prises de courant nécessaires



Point d'eau à proximité



UN PETIT APERÇU VIDÉO ? -->

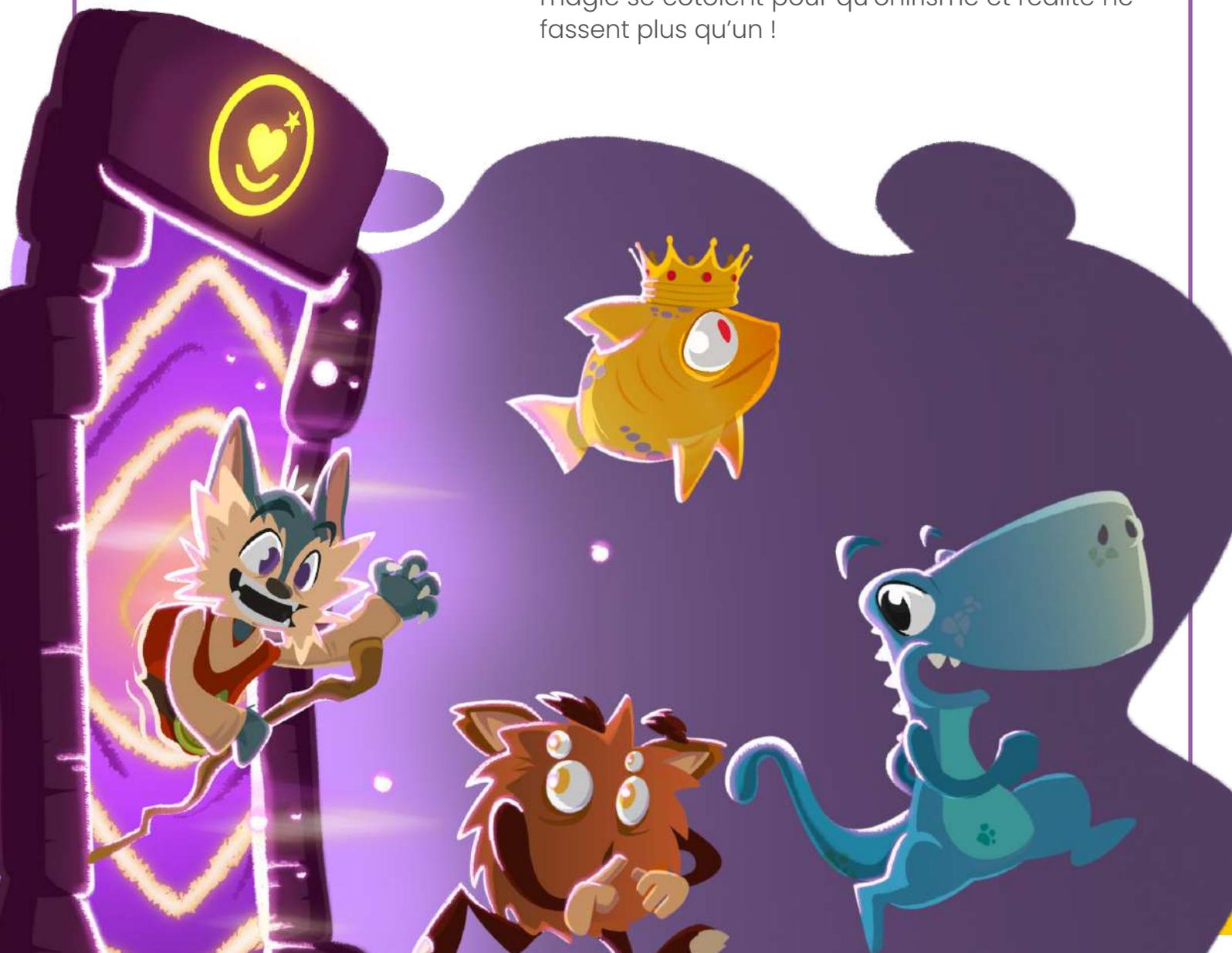


UNIVERS

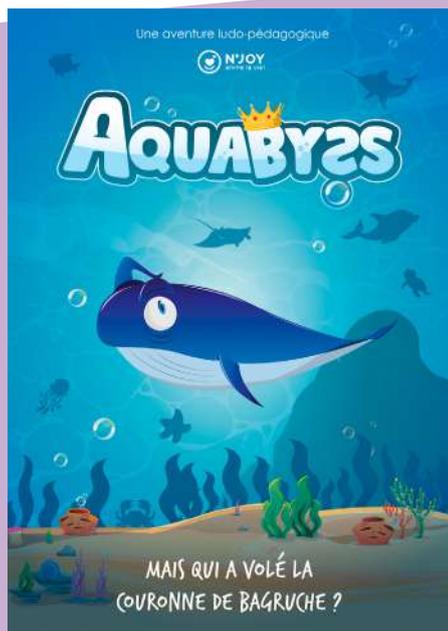
FANTASTIQUE

... 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 qu'onirisme et réalité ne fassent plus qu'un !



AQUABYSS



IMAGINAIRE - Plongez 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.

IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : **3-6 ans**

NOMBRE DE PARTICIPANTS : **Jusqu'à 32**

DURÉE D'UNE SÉANCE : **1h30**

SPÉCIFICITÉS :



Animation d'**intérieur**



Tapis de jeu géant
de 4 m x 3 m



Version Noël disponible



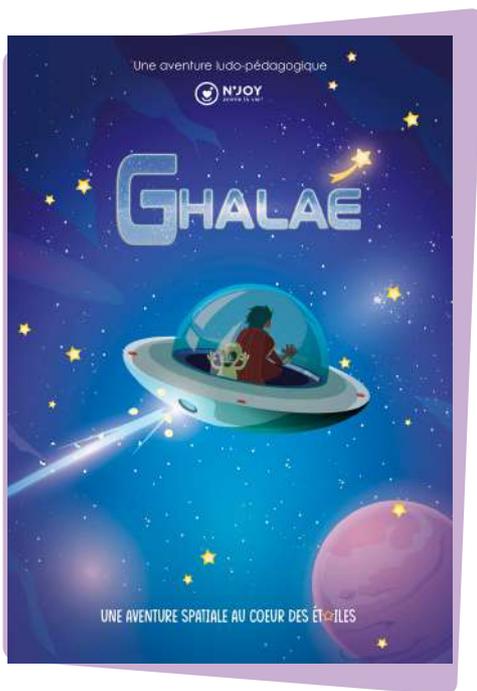
Prises de courant
nécessaires



UN PETIT APERÇU VIDÉO ? -->



GHALAE



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.

IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : **3-6 ans**

NOMBRE DE PARTICIPANTS : **20**

DURÉE D'UNE SÉANCE : **1h**

SPÉCIFICITÉS :



Animation d'**intérieur**
(dôme de 3 m de haut)



Prises de courant
nécessaires



Version Noël disponible



MONSTRIBILIS



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.

IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : **3-6 ans**

NOMBRE DE PARTICIPANTS : **Jusqu'à 32**

DURÉE D'UNE SÉANCE : **1h30**

SPÉCIFICITÉS :



Animation d'**intérieur**



Prises de courant nécessaires



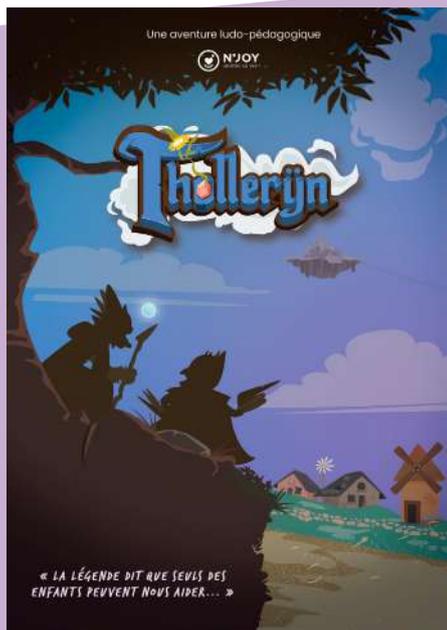
28 monstres rigolos
et leurs défis



UN PETIT APERÇU VIDÉO ? -->



THOLLERÿN



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.

IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : **3-6 ans**

NOMBRE DE PARTICIPANTS : **Jusqu'à 32**

DURÉE D'UNE SÉANCE : **1h**

SPÉCIFICITÉS :



Animation d'**intérieur**



Tapis de jeu géant
de 9 m x 5 m



Vidéoprojection d'une
application digitale



Prises de courant
nécessaires



10 défis autour des
5 sens



UN PETIT APERÇU VIDÉO ? -->



UNIVERS

PROJET

... POUR CRÉER VOS ENVIES !

Une envie, une idée, un projet ? N'JOY élabore avec vous la solution idéale, vous propose les adaptations de nos animations ou conçoit pour vous une aventure exclusive.



WHITEBOARD



Imaginez un instant une animation N'JOY grandeur nature, totalement adaptée à votre projet ou marque, durant laquelle vos collaborateurs ou vos clients et leurs enfants vivent un moment magique dont ils se souviendront.

Nos équipes et la vôtre collaborent ensuite pour bâtir une animation au contenu 100% adapté à votre identité, votre marque, votre produit ou votre projet.

Nous nous chargeons de la conception matérielle de l'animation qui vous est ensuite livrée avec les outils de formation nécessaires à son bon déroulement.

Votre kit d'animation **course au trésor personnalisée** est alors réutilisable à l'infini selon vos envies !



IDÉAL POUR LES ENFANTS DE : **Tout âge !**

NOMBRE DE PARTICIPANTS : **Tout nombre !**

DURÉE D'UNE SÉANCE : **Tout est possible !**

SPÉCIFICITÉS :



Animation d'**intérieur**



Déroulable en extérieur



Bannières accrochables
avec énigmes à résoudre



Livret réponses



Outils de formation

PERSO ET CO-CRÉATION



Vous ne parvenez pas à choisir parmi nos animations clé-en-main ? Dans ce cas, pourquoi ne pas opter pour une animation personnalisée ?

Plusieurs choix sont possibles :

1. ADAPTATION D'ANIMATION - L'une de nos animations vous fait de l'oeil, et vous souhaitez y intégrer quelques modifications (exemple : que les enfants gagnent des chocolats à la place des pièces d'or dans PIRATANIA, ou aient des cartons d'invitation personnalisés).

2. PERSONNALISATION D'ANIMATION - Adaptation du décor, des costumes, des contenus, nos animateurs à vos couleurs... Vos idées prennent de la couleur (exemple : nos animateurs deviennent des magiciens dans L'ÉPOPÉE MÉDIÉVALE, sans en changer la mécanique).

3. CO-CRÉATION D'ANIMATION - Ensemble, nous partons de zéro afin de mettre sur pieds le projet d'animation de vos rêves (exemple : Faites découvrir votre histoire aux plus jeunes grâce à un jeu de l'oie géant).



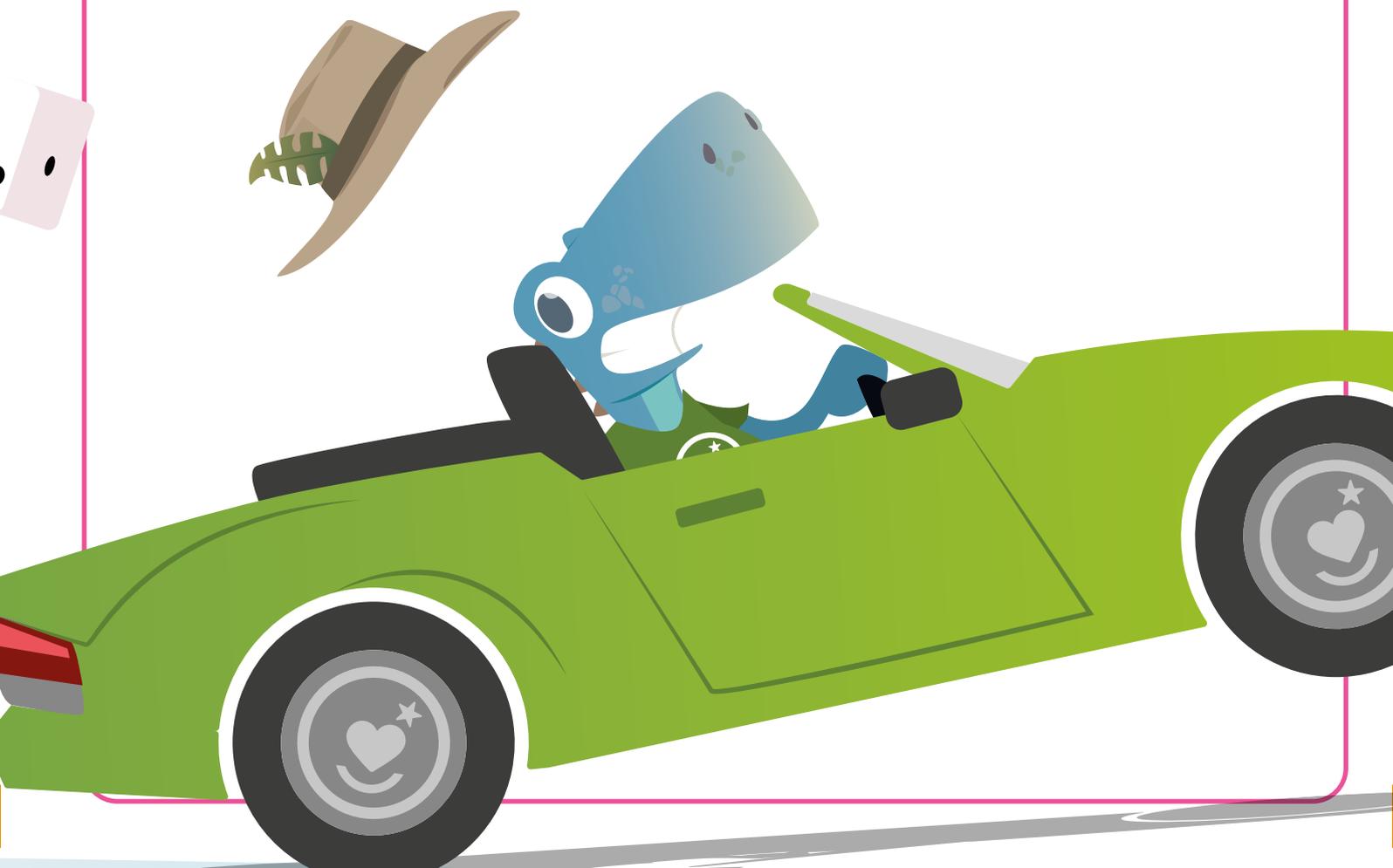
Une seule chose à faire : **CONTACTEZ-NOUS POUR OBTENIR UN DEVIS PERSONNALISÉ !**

UNIVERS

LOCANIM

... POUR MODELER SON EXPÉRIENCE

Parce que vous pensez que tous les enfants devraient vivre des aventures exceptionnelles, parce que vous tenez à allier le ludique à la pédagogie, parce qu'il vous faut un haut niveau de qualité, ... et parce que vous souhaitez être autonome dans l'organisation des animations : nous avons mis en place pour vous un service de location courte ou longue durée de nos kits d'animation !



LOCATION

LOCATION COURTE DURÉE



POURQUOI OPTER POUR LA LOCATION COURTE DURÉE AVEC N'JOY ?

- Faites vivre des aventures extraordinaires aux enfants pour un coût optimisé,
- Pensez économies ! Plus vous utilisez le kit, plus votre tarif par animation diminue,
- Mutualisez une même animation sur plusieurs structures.

COMMENT FONCTIONNE LA LOCATION COURTE DURÉE ?



LOCATION LONGUE DURÉE

EN QUOI CONSISTE A LOCATION LONGUE DURÉE ?

La **durée minimale de location** est d'**un mois**. Vous décidez du nombre de sites qui bénéficieront de nos aventures.

FORMATION DE VOS ÉQUIPES

Nous **accompagnons** vos équipes dans la prise en main de nos kits, nous les **formons** aux déroulements des jeux, nous les **accompagnons** pour rendre chaque animation inoubliable et pour, à chaque minute, faire briller les yeux des enfants et des adultes.

LOGISTIQUE

N'JOY se charge intégralement de la logistique :

- Conditionnement de nos kits
- Expédition mono ou multi sites
- Inventaire à la réception et au retour
- Enlèvement et transport en fin de location

POURQUOI OPTER POUR LA LOCATION LONGUE DURÉE AVEC N'JOY ?

- **Conquérir** et **fidéliser** vos clients,
- **Valoriser** et **renforcer** votre image,
- Bénéficier d'une **liberté totale** dans l'animation de nos aventures,
- **Enrichir** vos plannings d'animation.

QUELQUES AVIS

« Avec N'JOY nous proposons des animations très diversifiées dans nos campings. »

« Les enfants sont amoureux des aventures N'JOY et les parents en redemandent. Le club enfants de notre village ne désemplit pas ! »

« C'est certain, l'an prochain nous revenons ici en vacances ! Mes enfants ont adoré l'approche écologique de l'aventure à laquelle ils ont participé. »

SPECTACLES

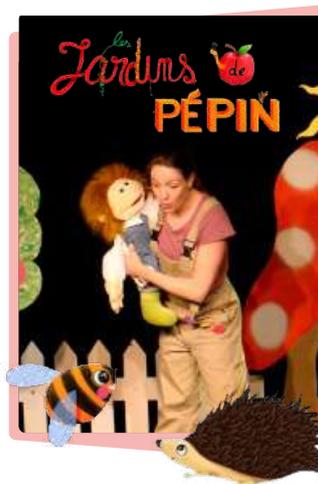
LE PETIT THÉÂTRE DES CONTES



Le Petit Théâtre des Contes est un spectacle jeune public revisitant dans une écriture vivante, contemporaine et théâtralisée les textes intemporels de Grimm, Andersen et Perrault. Evoluant autour d'un kamishibai à taille humaine, la comédienne développe l'imaginaire des enfants en utilisant tour à tour théâtre d'objets, d'ombres et de marionnettes, accompagnée de musiques originales composées par Marc Demais.

Durée du spectacle 45 minutes
Tranche d'âge De 3 à 7 ans
Localisation Région parisienne

LES JARDINS DE PÉPIN



C'est le premier jour du printemps ! Violette et son ami Pépin ont hâte de découvrir le nouveau jardin. Mais, catastrophe, rien n'a poussé ! Pépin, l'apprenti jardinier est désemparé mais Violette compte bien trouver une solution. Avec l'aide des petites coccinelles, ils vont parcourir le verger, le potager et les bosquets à la recherche d'indices. En route pour le jardin...

Durée du spectacle 40 minutes
Tranche d'âge De 2 à 6 ans
Localisation Région parisienne

L'OURS ET LE SOLEIL



Peter et Sigrid habitent le Grand Nord où le soleil disparaît en hiver. La légende raconte qu'il aurait été volé par un ours ! Ils décident de partir à sa recherche et rencontrent en chemin un renard bleu et un grand renne : le roi de la forêt. Avec beaucoup de courage, ils braveront toutes sortes d'embûches afin de délivrer le soleil.

Durée du spectacle 45 minutes
Tranche d'âge De 3 à 7 ans
Localisation Région parisienne



LÉGENDES MÉDIÉVALES

REMONTEZ DANS LE TEMPS ET PONGEZ DANS UN PUIT DE MYSTÈRE



Oeufs de dragon, batailles de chevaliers, secrets d'alchimistes, Reine qui déménage de châteaux, évasion d'un donjon : La poudre d'escampette a le pouvoir de transformer les Grimoires, qui prennent vie ! Une plume géante permettra à tous de laisser une trace sur le livre enchanté.

Durée : 1h

Peut accueillir : Jusqu'à 150 enfants

Localisation : Hauts-de-France

VOYAGE EN GIMALIE

VOYAGE FANTASTIQUE AU PAYS DES MILLE ET UN TOURS DE MAGIE



Découvrez les coutumes Gimaliennes : Boire le lait par la tête, chasser la souris, ensorceler les foulards, apprivoiser les colombes, déguster du thé magique, rencontrer le sultan et peut-être, intégrer pour quelques instants la prestigieuse école de magie Gimalienne !

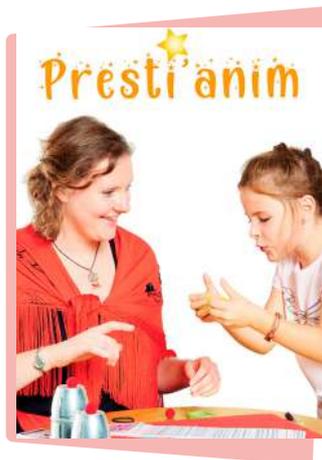
Durée : 1h

Peut accueillir : Jusqu'à 150 enfants

Localisation : Hauts-de-France

PRESTI'ANIM

MAGICIENNES, MAGICIENS, À VOS BAGUETTES !



Agnès vous partage sa passion et ses secrets lors d'ateliers d'initiation à la magie. Après quelques démonstrations, vous pourrez observer, réfléchir, vous entraîner, tester votre dextérité, prendre confiance et montrer vos premiers tours de magie !

Durée : 3h

Peut accueillir : Jusqu'à 48 enfants

Localisation : Hauts-de-France

MAGIE À NOËL

24 RAISONS D'ÊTRE ÉPOUSTOUFLÉ PAR LA MAGIE DE NOËL !



Agnès découvre les surprises cachées dans un calendrier de l'aveugle géant et vous partage ses préparatifs pour les fêtes : Apparition des décorations de Noël et de colombes, chocolats magiques, contes de Noël, ... Toute la féerie de Noël réunie dans un seul spectacle !

Durée : 1h

Peut accueillir : Jusqu'à 150 enfants

Localisation : Hauts-de-France

FORMULES PERSONNALISÉES SUR DEVIS



N'JOY
anime la vie!

162 Boulevard de Fourmies
59100 Roubaix
03 59 25 00 08
contact@njoy.fr

www.njoy.fr

