



N'JOY
anime la vie!



2026



Sommaire

3. N'JOY ET VOUS

Nos 5 exigences
N'joy chez vous
Notre offre
Équipe, service, univers

7. UNIVERS ENJEU

Ekodëx (NEW)
T'es cap le handicap
Protège ta planète
Sports du monde
Formulapl
Akemba

15. UNIVERS HÉRITAGE

Piratania
Neolympius

Wanted Dollars
Itzan
Archéodino
Épopée Médiévale

23. UNIVERS VOCATION

Crazy Show
NBI Police Scientifique
Astrover
Boarding Pass
Buldimo
Labofolies

31. UNIVERS FANTASTIQUE

Ghalaé
Aquabyss
Monstribilis
Thollerÿn
L'Arbre à Cadabra (NEW)

37. UNIVERS PROJET

Whiteboard
Co-créations

40. SPECTACLES

41. UNIVERS LOCANIM

Comment fonctionne la location ?



Cinq exigences pour la meilleure expérience !

3



Le collectif, c'est le choix de jouer ensemble, plutôt que les uns contre les autres.



L'originalité dans les mécaniques de jeu et le matériel. On aime surprendre !



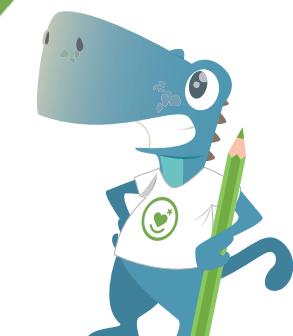
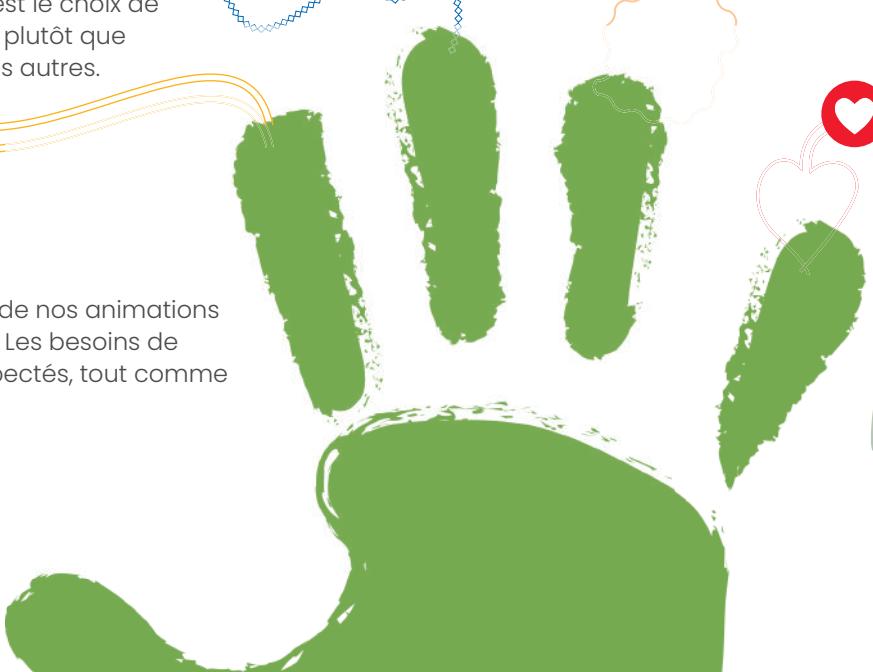
La pédagogie de nos animations est notre priorité. Les besoins de l'enfant sont respectés, tout comme ses capacités !



L'imaginaire, parce qu'on a des tas d'histoires à créer et faire vivre !



Nos valeurs nous engagent à transmettre à l'enfant par le jeu des notions d'entraide, de respect, et de tolérance.



N'JOY chez vous, pour voir la vie en vert !



Sensibiliser, transmettre, divertir, éclairer, éveiller sont autant de missions que N'JOY remplit depuis 18 ans auprès des enfants.

POUR EUX, nous créons des expériences uniques et des souvenirs exaltants. **POUR VOUS**, N'JOY vous offre une liberté d'exploitation de nos contenus : animation dans vos locaux avec un expert de l'enfance, location de nos kits et exploitation par vos équipes, création d'une aventure à votre image.

Faites vivre aux **3-17 ans** un moment original, immersif, inoubliable autour des valeurs que vous défendez : **développement durable, citoyenneté, inclusion, réflexion, entraide, ...**

La force de N'JOY est de pouvoir **répondre à des objectifs d'accompagnement périscolaire, de sensibilisation dans les entreprises, de cohésion parents / enfants, de sublimation du temps extrascolaire**. Que vous soyez un acteur public ou privé, spécialiste ou non de l'enfance, accueillant de manière récurrente ou exceptionnelle des enfants, c'est le moment d'échanger et de mettre en place vos solutions.



Une offre qui vous correspond

ANIMATION

Réservez dès maintenant une ou plusieurs de nos animations parmi un large choix de plus de 20 thématiques.
Jour, heure, lieu, nos animateurs arrivent et s'occupent de tout !



CRÉATION

Optez pour une aventure 100% personnalisée à votre image et à votre projet ! **Nous collaborons pour donner vie à l'animation de vos rêves.**
(*prix variable selon projet).



LOCATION

Certains de nos kits sont disponibles à la location afin de vous garantir une **liberté totale** dans votre organisation.
Vous réservez, on vous livre, on vous forme, vous animez !



Une organisation circulaire !

PÔLE EXPLOITATION

Assure les aventures N'JOY directement chez vous.



PÔLE LOGISTIQUE

Essaie de comprendre ce que le pôle création a voulu dire, gère les stocks, le matériel, et assure les livraisons.

PÔLE COMMERCE

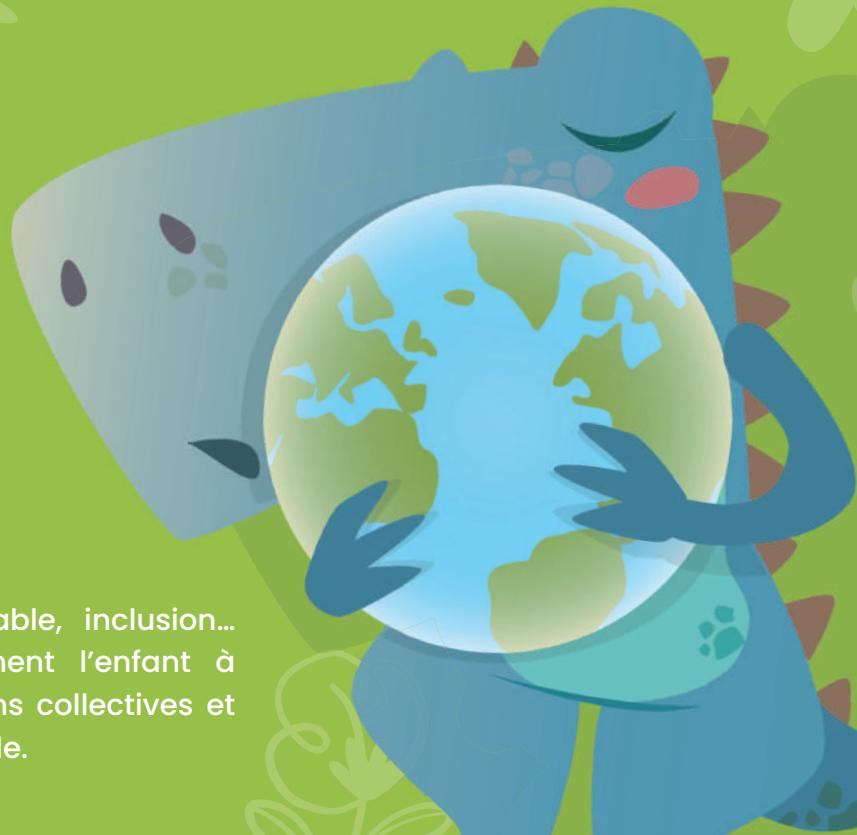
Toujours à votre écoute pour tout vous expliquer et répondre au mieux à vos besoins !

PÔLE ADMINISTRATIF

Assure le cadre et la délivrabilité. C'est plutôt sérieux, dans ce coin-là.

PÔLE PÉDAGOGIE ET CRÉATION

Imagine et crée les produits. De ce côté là, ça part un peu dans tous les sens.



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

EKÖDEX

NOUVEAUTÉ !



ÂGE
6 ans et +

NOMBRE
50

DURÉE
Environ 2h

ORGANISATION
Intérieur / Extérieur

HISTOIRE

La chaleur augmente sur Terre... Beaucoup d'espèces sont menacées. Mais Sky Montgomery a un plan d'avenir : retrouver des espèces vivantes en danger afin de les conserver dans nos EKÖDEX, nos encyclopédies de sauvegarde biologique !

STEAMPUNK # NATURE # BIODIVERSITÉ

PÉDAGOGIE

Dans ce jeu de **recherche, d'exploration et d'énigmes à résoudre**, l'enfant découvre la nature et les espèces qui l'entourent. Il prend conscience de sa place au sein de son environnement, et son impact pour mieux le protéger.

EXPLORATION

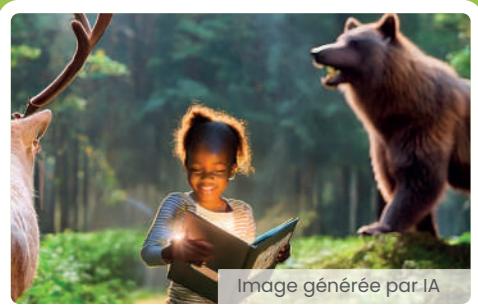
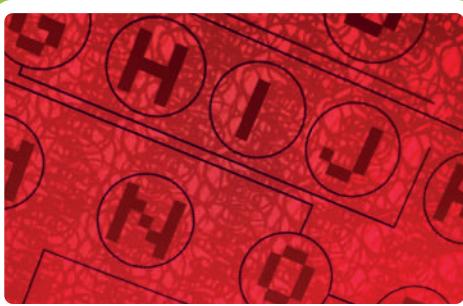
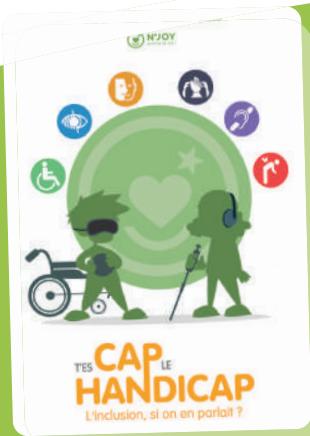


Image générée par IA



T'ES CAP LE HANDICAP



ÂGE

4 à 17 ans

NOMBRE

100

DURÉE

Environ 2h

ORGANISATION

Intérieur / Extérieur

HISTOIRE

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

SENSIBILISATION

PÉDAGOGIE

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.

ATELIERS # PARASPORTS



PROTÈGE TA PLANÈTE

SUCCÈS 2025 !



ÂGE

3 à 17 ans

NOMBRE

40

DURÉE

Environ 2h

ORGANISATION

Intérieur / Extérieur

HISTOIRE

La Terre va mal ; pollution, catastrophes naturelles, peuples en danger... Nous devons agir, et vite ! En devenant des ambassadeurs d'ONG, nous allons parcourir le monde et agir afin d'aider notre belle planète !

PÉDAGOGIE

En participant à un **challenge collectif en équipes composé de 20 défis coopératifs**, 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.

ÉCOLOGIE # DÉVELOPPEMENT DURABLE

JEUX COOPÉRATIFS # DYNAMIQUE



SPORTS DU MONDE



ÂGE
6 à 17 ans

NOMBRE
100

DURÉE
Environ 2h

ORGANISATION
Intérieur / Extérieur

HISTOIRE

Embarquons pour un tour du monde sportif ! Notre coach 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.

SPORTS

CULTURE

PÉDAGOGIE

En partant à la découverte de sports 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.

ATELIERS # PARASPORTS



FORMULAP1

SUCCÈS 2025 !
★★★



ÂGE

3 à 6 ans

NOMBRE

32

DURÉE

Environ 1h30

ORGANISATION

Intérieur

HISTOIRE

4 des lapins les plus rapides du monde sont sur la ligne de départ, prêts à remporter le trophée de **la course à la carotte** ! Choisissez votre champion, et parcourez la ferme pour accomplir plein de défis colorés autour de la faune et de la flore !

DÉCOUVERTE DES ANIMAUX

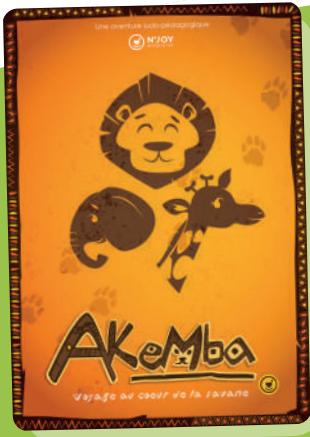
PÉDAGOGIE

Formulap1 est **jeu de société grandeur nature**, l'enfant découvre les animaux de la ferme et le développement durable. Il participe à un jeu en équipes et aide ses coéquipiers pour gagner la course.

JEU DE L'OIE GÉANT



AKEMBA



ÂGE

4 à 7 ans

NOMBRE

64

DURÉE

Environ 1h30

ORGANISATION

Intérieur / Extérieur

HISTOIRE

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 !

ANIMAUX D'AFRIQUE

PÉDAGOGIE

Hérité du géocaching, Akemba permet à l'enfant 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.

EXPLORATION





UNIVERS

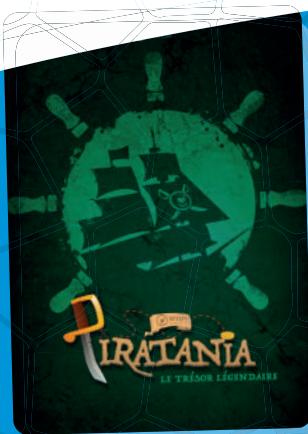
HÉRITAGE

... pour revivre l'HISTOIRE !

15



Avec ses animations HÉRITAGE, N'JOY emmène l'enfant dans un voyage à travers l'histoire. Qui n'a jamais rêvé de voyager au coeur d'une cité antique, de devenir ami avec un dinosaure ou de rencontrer un chevalier ?



ÂGE

7 à 14 ans

NOMBRE

80

DURÉE

Environ 2h

ORGANISATION

Intérieur / Extérieur

HISTOIRE

Le Capitaine Silver a décidé de partager son trésor 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...

PIRATES

PÉDAGOGIE

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.

GÉOCATCHING ET ÉNIGMES



NEOLYMPIUS



ÂGE

8 à 12 ans

NOMBRE

40

DURÉE

Environ 1h30

ORGANISATION

Intérieur

HISTOIRE

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 !

ANTIQUITÉ # MYTHOLOGIE

PÉDAGOGIE

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.

JEU DE RESSOURCES # DÉFIS MULTIPLES



WANTED DOLLARS



ÂGES

6-8 ans / 8-12 ans

NOMBRE

40

DURÉE

Environ 2h

ORGANISATION

Intérieur / Extérieur

HISTOIRE

Le shérif Patton a récupéré **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 !

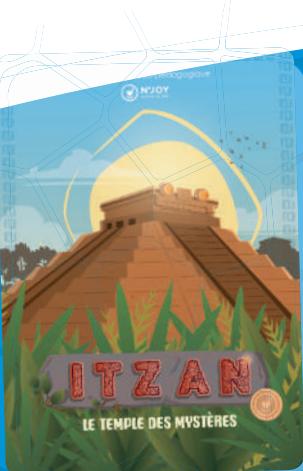
WESTERN

PÉDAGOGIE

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.

JEU D'ÉNIGMES





ÂGE

8 à 17 ans

NOMBRE

24

DURÉE

Environ 1h30

ORGANISATION

Intérieur

HISTOIRE

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 sortie** avant d'être prisonniers à jamais...

PÉDAGOGIE

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.

ESCAPE GAME

AZTÈQUES ET MAYAS # AVENTURE



ARCHÉODINO



ÂGE

3-8 ans

NOMBRE

20

DURÉE

Environ 1h30

ORGANISATION

Intérieur

HISTOIRE

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 !

DINOSAURES

PÉDAGOGIE

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.

ATELIERS JEUX ET MANIPULATION





ÉPOPÉE MÉDIÉVALE



ÂGES

3-6 ans / 8-12 ans

NOMBRE

25

DURÉE

Environ 1h

ORGANISATION

Intérieur / Extérieur

HISTOIRE

*Il pensait devenir chevalier grâce à une formule magique, mais le voilà téléporté au XXI^e 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 !*

PÉDAGOGIE

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 !

CONTES ET LÉGENDES GRANDEUR NATURE

MOYEN-ÂGE # CHEVALERIE



UNIVERS

VOCATION

... pour révéler ses talents !

23



"Qu'est-ce que tu veux faire, quand tu seras grand ?" Nos aventures **VOCATION** donnent la possibilité à l'enfant de manipuler, de s'affirmer et de se découvrir.
"Je veux devenir... !"

CRAZY SHOW



ÂGE

5-14 ans

NOMBRE

150

DURÉE

Environ 2h

ORGANISATION

Intérieur

HISTOIRE

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...

JEU TÉLÉ

PÉDAGOGIE

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.

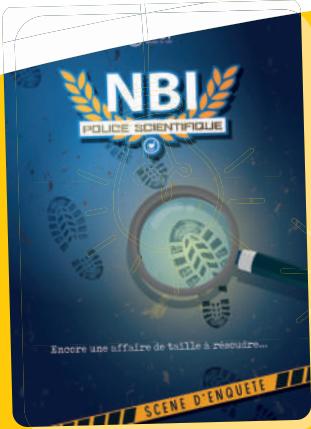
AMBIANCE, SON ET LUMIÈRES



NBI POLICE SCIENTIFIQUE

3 enquêtes au choix !

25



ÂGE

8-14 ans

NOMBRE

40

DURÉE

Environ 2h

ORGANISATION

Intérieur

HISTOIRE

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.

ENQUÊTE POLICIÈRE

PÉDAGOGIE

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.

ATELIERS D'ENQUÊTE SCIENTIFIQUE



ASTROVER



ÂGE

6-14 ans

NOMBRE

40

DURÉE

Environ 2h

ORGANISATION

Intérieur

HISTOIRE

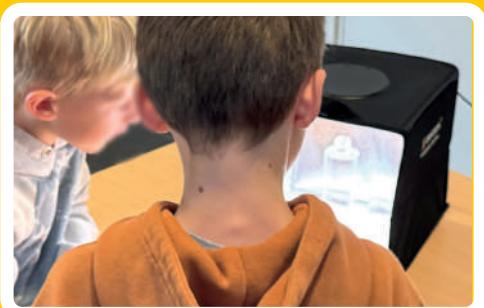
Notre équipe d'astronautes est coincée sur Mars ! Leur vaisseau a une panne technique générale... Afin de le faire repartir, il faut le réparer à distance, réparer les pièces, les ordinateurs, et rassembler assez d'ergols afin de faire revenir nos spationautes sains et saufs sur Terre !

ESPACE

PÉDAGOGIE

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 !

ATELIERS SCIENTIFIQUES





BOARDING PASS



ÂGE

6-14 ans

NOMBRE

50

DURÉE

Environ 1h30

ORGANISATION

Intérieur

HISTOIRE

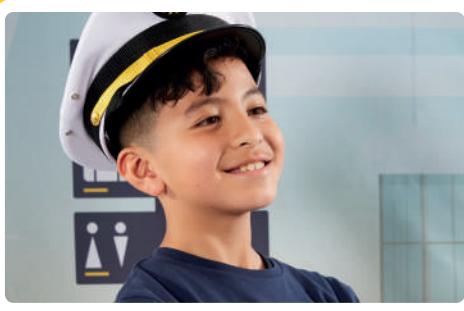
C'est la course ! **C'est le grand jour des départs en vacances, et l'aéroport est totalement bloqué !** Des milliers de voyageurs attendent que leurs bagages soient triés afin de les affecter vers les bons vols. Décollage immédiat pour l'opération "Top départ vacances" !

AÉROPORT # GÉOGRAPHIE

PÉDAGOGIE

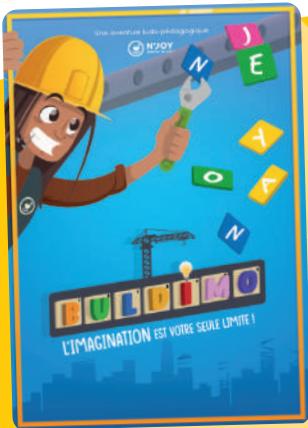
L'enfant participe à un cherche et trouve grandeur nature sur le thème de la géographie. Plongé dans l'univers d'un aéroport, il fait appel à son sens de l'observation et de la coordination afin de faire, avec ses camarades, le meilleur score possible !

CHERCHE-ET-TROUVE # SCORING



BULDIMO

29



AGES

6-8 ans / 8-12 ans

NOMBRE

40

DURÉE

Environ 1h30

ORGANISATION

Intérieur

HISTOIRE

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

PÉDAGOGIE

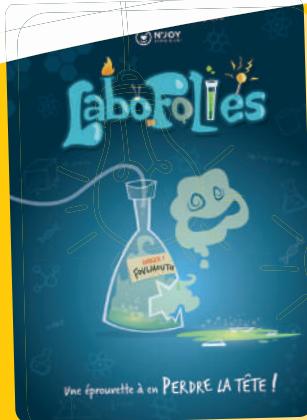
Les enfants sont plongés dans une aventure où les mots sont la clé pour bâtir des univers incroyables ! Avec BULDIMO, ils ne se contentent plus de construire une simple ville, **ils érigent ce qu'ils veulent** : une cité futuriste, un monde fantastique ou un village médiéval... Tout est possible selon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

CONSTRUCTION # IMAGINATION

JEU DE LETTRES # ILLIMITÉ



LABOFOLIES



ÂGE

7-12 ans

NOMBRE

50

DURÉE

Environ 2h

ORGANISATION

Intérieur

HISTOIRE

Alors qu'elle avait trouvé le sérum contre la Foulmouth, la maladie qui rend zinzin et frappadingue, la professeure Moulmouth a cassé la fiole... **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

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.

HUMOUR # SCIENCES

EXPÉRIENCES # MANIPULATION



UNIVERS

FANTASTIQUE

... pour vivre l'aventure !

31



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 ! C'est ça, l'univers FANTASTIQUE !



ÂGE

3-6 ans

NOMBRE

20

DURÉE

Environ 1h

ORGANISATION

Intérieur

HISTOIRE

Alors que le plus grand de tous les mariages intergalactiques 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 !

SPACE OPERA # VOYAGE IMAGINAIRE

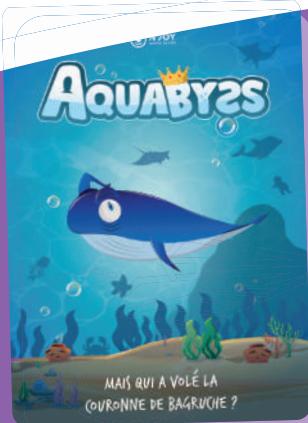
PÉDAGOGIE

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.

CONTE # VAISSEAU GONFLABLE



AQUABYSS



ÂGE

3-6 ans

NOMBRE

32

DURÉE

Environ 1h30

ORGANISATION

Intérieur

HISTOIRE

Plongeons ensemble dans le royaume sous-marin d'AQUABYSS. **Le 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 !

OCÉAN

MYSTÈRE

PÉDAGOGIE

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.

MA PREMIÈRE ENQUÊTE



MONSTRIBILIS



ÂGE

3-6 ans

NOMBRE

32

DURÉE

Environ 1h30

ORGANISATION

Intérieur

HISTOIRE

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 !

PETITS MONSTRES

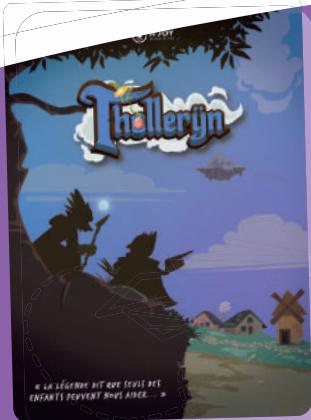
PÉDAGOGIE

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.

JEU D'EXPLORATION ET D'EXPRESSION



THOLLERYN



ÂGE

3-6 ans

NOMBRE

32

DURÉE

Environ 1h

ORGANISATION

Intérieur

HISTOIRE

*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 !*

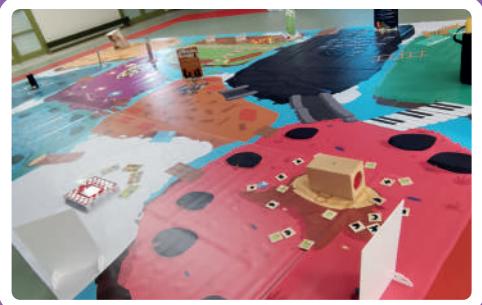
OCÉAN

MYSTÈRE

PÉDAGOGIE

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.

MA PREMIÈRE ENQUÊTE



L'ARBRE À CADABRA

NOUVELLE
VERSION



ÂGE

3-6 ans

NOMBRE

20

DURÉE

Environ 1h

ORGANISATION

Intérieur

HISTOIRE

L'Arbre à Cadabra est au plus mal... Il perd toutes ses belles feuilles ! Allons aux 4 coins de la forêt des Elfes, à la rencontre de toutes les créatures fantastiques qui nous aideront à retrouver les pierres magiques pour sauver l'Arbre légendaire... À condition de leur donner un petit coup de pouce avant !

CONTES ET LÉGENDES

PÉDAGOGIE

Dans cette aventure, nous célébrons **l'objet livre pour sa symbolique et son contenu**. Il est le centre de l'imaginaire et son évocation seule relève de la magie et du mystère ! Avec les enfants, nous allons vivre une jolie histoire en plein cœur d'une forêt.

CHERCHE-ET-TROUVE # DÉTENTE



UNIVERS

PROJET

... pour créer vos envies !

31



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



ÂGE

Tout âge

NOMBRE

40

DURÉE

Durée au choix

ORGANISATION

Intérieur / Extérieur

CONCEPT

Imaginez un instant une animation N'JOY grandeur nature, totalement adaptée à votre projet ou marque, durant laquelle les enfants de vos clients ou collaborateurs vivent un moment magique dont ils se souviendront. Nos équipes et la vôtre collaborent 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 !





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 !**

SPECTACLES

FORMULES PERSONNALISÉES SUR DEVIS

Légendes médiévales

Remontez dans le temps et plongez dans un puits 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.

ÂGE	NOMBRE	DURÉE	LOCALISATION
3-8 ans	150	1h	Hauts-de-France

La confiserie magique

Pour une expérience magique sucrée !



Bienvenue au sein de la confiserie magique ! Ici, les bonbons et les sucreries n'en font qu'à leur tête !

ÂGE	NOMBRE	DURÉE	LOCALISATION
3-8 ans	150	1h	Hauts-de-France

Voyage en Gimalie

Voyage fantastique au pays des 1001 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 !

ÂGE	NOMBRE	DURÉE	LOCALISATION
3-8 ans	150	1h	Hauts-de-France

Magie à Noël

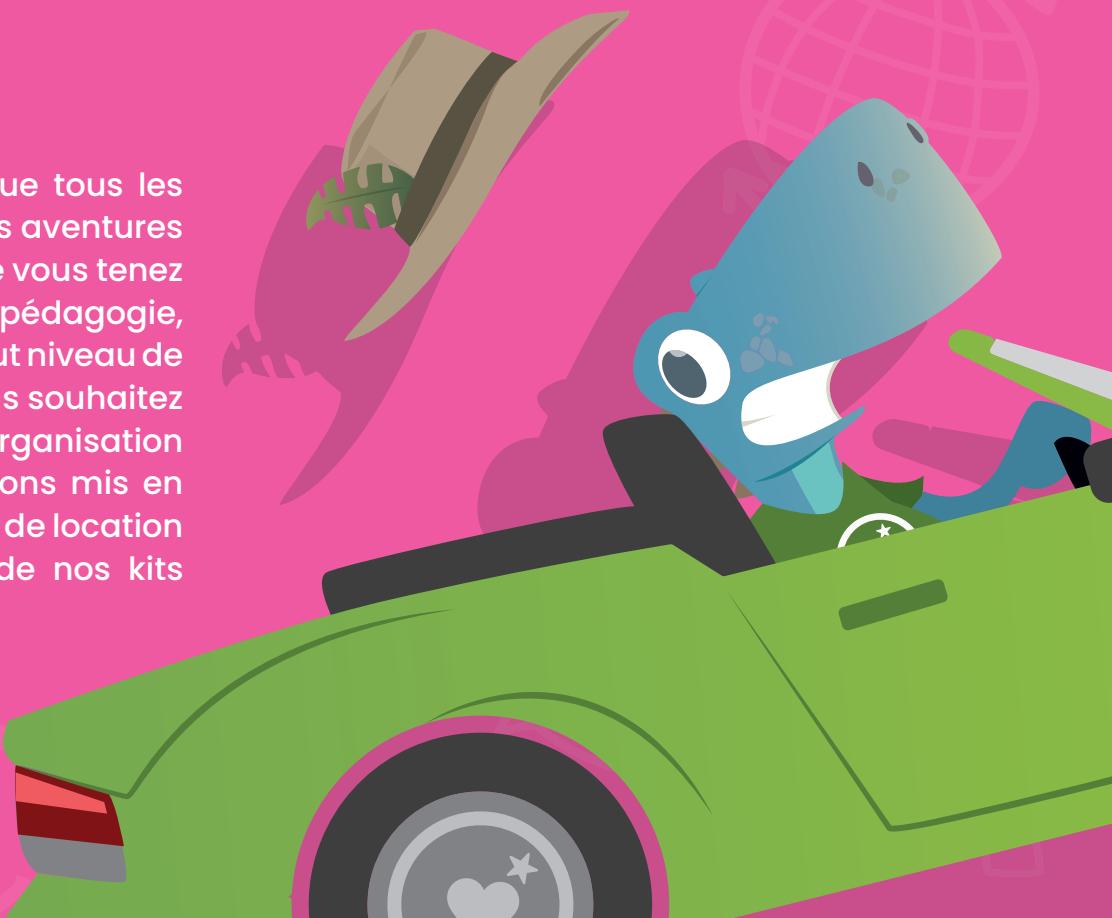
24 raisons d'être époustouflé par la magie de Noël !



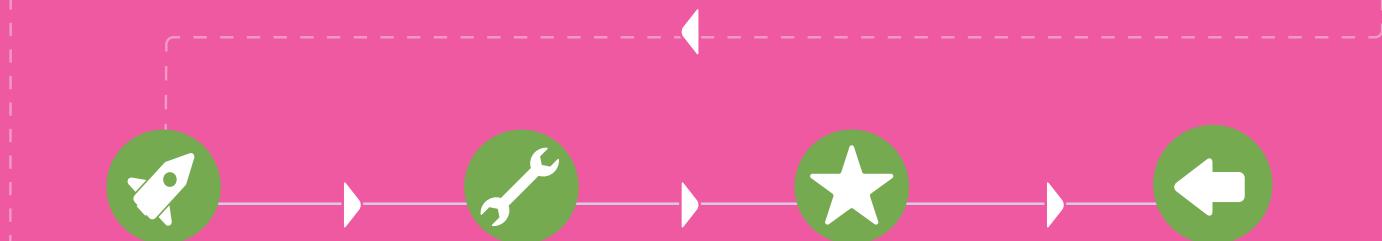
Agnès découvre les surprises cachées dans un calendrier de l'avent géant et vous partage ses préparatifs pour les fêtes : Apparition des décorations de Noël et de colombes, chocolats magiques, contes de Noël, ... Toute la féerie de Noël réunie dans un seul spectacle !

ÂGE	NOMBRE	DURÉE	LOCALISATION
3-8 ans	150	1h	Hauts-de-France

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 !



COMMENT FONCTIONNE LA LOCATION ?



Nous vous **livrons**.

Nous **formons** vos équipes à l'utilisation de nos kits.

Vous **animez** autant de fois que vous le souhaitez pendant la location.

Nous nous **occupons** du retrait en fin de location.





COMBIEN DE TEMPS PUIS-JE LOUER ?

La **durée minimale de location** est d'**un mois**.

Vous décidez du nombre de sites qui bénéficieront de nos aventures.



COMMENT FONCTIONNE L'ACCOMPAGNEMENT ?

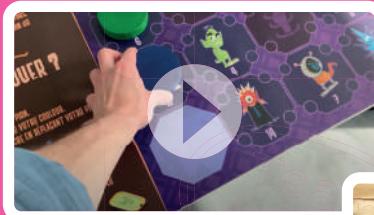
1. Nous organisons une **rencontre en visio** avec vos équipes d'animation afin de leur **expliquer le process**.
2. Vous **recevez nos kits**.
3. Nous organisons une **nouvelle visio** afin d'accompagner vos équipes sur la **prise en main de leur kit d'animation** : *formation, utilisation du matériel, concept et imaginaire, installation, déroulement, FAQ, etc.*
4. Nous nous rendons disponibles par **hotline mail** afin de conserver un lien permanent avec vos équipes.



ET POUR LE MATERIEL ?

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





N'JOY
anime la vie!



162 boulevard de Fournies
59100 ROUBAIX
03 59 25 00 08
contact@njoy.fr
njoy.fr

