



**« Jeux - Visites »**  
**le Bassin d'Arcachon**  
**Affaires - Teambuilding - Incentive**





## Qui suis-je ?

**Je m'appelle Pierre Grémare. Je suis guide conférencier indépendant et animateur socioculturel sur le Bassin d'Arcachon.**

**Issu d'un BTS Animation et Gestion touristiques locales, j'ai également obtenu une Licence professionnelle Patrimoines, Langues et Tourismes et un Master spécialisé en Conduite de Projets touristiques et culturels.**

**Ces formations m'ont permis d'avoir une vision 360 de mon métier et de proposer une offre adaptée aussi bien aux particuliers qu'aux professionnels.**

**Mes différentes activités sont avant tout des moments de partage ludiques, participatifs, coopératifs, interdisciplinaires et stimulants.**

**C'est avec passion que je vous emmène à la (re)découverte du quartier de la Ville d'Hiver d'Arcachon et de la Dune du Pilat, le temps d'un teambuilding inoubliable ou d'une incentive mémorable.**

**Visites ludiques ou visites guidées, vous avez l'embarras du choix.**

**Alors, parez à partir à l'aventure ?**





## Mes constats et mes démarches

Au fil de mes expériences locales, je me suis aperçu que les offres touristiques de découverte du patrimoine culturel d'Arcachon n'étaient pas forcément adaptées aux équipes professionnelles ou associatives et ne répondaient pas toujours à des enjeux de team-building.

C'est la raison pour laquelle j'ai développé mes différentes activités permettant de visiter un lieu en étant acteur de son histoire.

Ces différentes offres se veulent donc être créatrices de liens, d'intelligence collective et de cohésion.

En effet, tout au long de leur aventure, vos collaborateurs seront amenés à s'écouter, s'entraider et respecter l'autre ainsi que l'environnement.







## Mes expériences touristiques locales

**Office de Tourisme de Bordeaux**  
2019



### Référent accueil hors les murs

- Renseignement trilingue à bord de paquebots
- Promotion de l'offre touristique départementale
- Représentation lors de grands événements

**Dune du Pilat**  
2017 et 2018



### Chargé d'accueil et d'information

- Animation de dispositifs de médiation
- Rédaction de bilans de fréquentation
- Application de la réglementation

**Office de Tourisme de La Teste**  
2012 et 2013



### Conseiller en séjour

- Accueil physique et téléphonique
- Traitement des demandes de documentation
- Gestion de l'information touristique



## Mes expériences culturelles locales

**Festival Ciné Sans Frontières**  
depuis 2017



### Chargé de production

- Recherche, sélection et présentation de films
- Conception de supports d'information
- Animation d'ateliers de découverte du cinéma

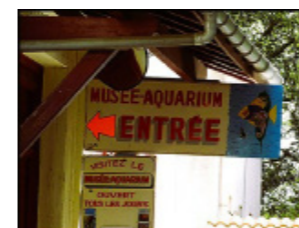
**Mairie de La Teste**  
2016



### Conservateur du patrimoine

- Inventaire d'objets de collection
- Information et sensibilisation du public
- Rédaction de contenus

**Musée Aquarium d'Arcachon**  
2015



### Muséographe et Scénographe

- Ecriture du scénario d'une exposition
- Enrichissement des collections existantes
- Recherches documentaires et iconographiques





**Décelez les détails !**

## Cherche et trouve

### La Ville d'Hiver à la loupe

Observation

Cohésion

Prise de décision



**But du jeu :**  
réaliser un score parfait



Distance : 2,7 km



**Groupe :**  
• 4-30 personnes  
• 2-6 équipes



Durée : 2h

Munies de leur roadbook, vos différentes équipes de collaborateurs se perdront dans les rues du quartier de la Ville d'Hiver.

Leur mission consistera à chercher des détails architecturaux et à trouver les noms des villas correspondantes.

Chaque bonne réponse rapportera des points. L'équipe réalisant le meilleur score ou le score parfait remportera l'épreuve. Attention ! Le maître du jeu veillera au respect du temps imparti (1h30 et pas une minute de plus) et à l'attribution des points (il est très pointilleux).

Dans la joie et la bonne humeur, ce cherche et trouve géant demandera à chaque équipe un sens aigu de l'observation de son environnement et une grande écoute de l'autre. Cette activité sera également un bon moyen pour encourager la prise de décision.





## Sécurité :

- Règles du jeu et consignes de sécurité fournies au tout début de l'aventure.
- Parcours de jeu délimité.
- Surveillance, encadrement et guidage par l'organisateur : Pierre Grémare.



## Matériels fournis par équipe :

- Un roadbook
- Un porte- bloc
- Une fiche réponse
- Des règles du jeu et des consignes de sécurité
- Un plan du quartier de la Ville d'Hiver
- Des stylos et des feutres

## Objectifs internes :

- Développer le sentiment d'appartenance à un groupe, une structure
- Intégrer de nouveaux collaborateurs
- Booster le travail et la cohésion d'équipe
- Valoriser son savoir-faire et son savoir-être
- Renforcer la cohésion par la création de liens entre les individus

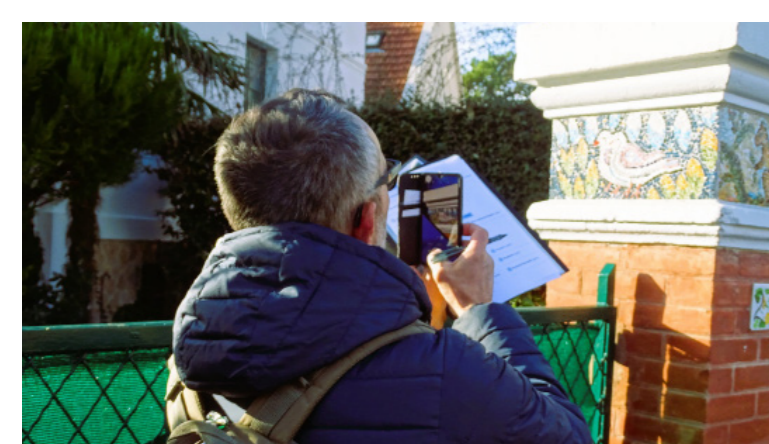
## Compétences développées :

- Écoute et respect de l'autre
- Sens du collectif
- Sens de l'observation
- Gestion du temps
- Prise de décision
- Respect de l'environnement et de ses habitants

## Savoir acquis :

- Culture générale
- Histoire de la ville d'Arcachon et du quartier de la Ville d'Hiver
- Sensibilisation aux enjeux environnementaux du Bassin d'Arcachon





**Gardez les yeux bien ouverts !**

# Rallye photo

## La Ville d'Hiver dans l'objectif

Observation

Curiosité

Concentration



But du jeu :  
photographier un maximum de détails



Distance : 2,7 km



Groupe :  
• 4-30 personnes  
• 2-6 équipes



Durée : 2h

Ce rallye photo emmènera vos collaborateurs dans les rues du quartier de la Ville d'Hiver à la recherche de détails architecturaux précis à prendre en photos.

Attention ! Ils disposeront d'1h30 et pas une minute de plus. Gare aux retardataires.

Leur mission consistera à photographier un maximum de détails architecturaux.

Cette activité sera l'occasion idéale pour créer de la cohésion entre les participants. Il renforcera l'écoute de l'autre et instaurera une bonne humeur contagieuse.





## Sécurité :

- Règles du jeu et consignes de sécurité fournies au tout début de l'aventure.
- Parcours de jeu délimité.
- Surveillance, encadrement et guidage par l'organisateur : Pierre Grémare.

## Objectifs internes :

- Développer le sentiment d'appartenance à un groupe, une structure
- Intégrer de nouveaux collaborateurs
- Booster le travail et la cohésion d'équipe
- Valoriser son savoir-faire et son savoir-être
- Renforcer la cohésion par la création de liens entre les individus

## Compétences développées :

- Écoute et respect de l'autre
- Sens du collectif
- Sens de l'observation
- Gestion du temps
- Prise de décision
- Respect de l'environnement et de ses habitants

## Savoir acquis :

- Culture générale
- Histoire de la ville d'Arcachon et du quartier de la Ville d'Hiver
- Sensibilisation aux enjeux environnementaux du Bassin d'Arcachon

## Matériels fournis par équipe :

- Une liste
- Un porte-bloc
- Des règles du jeu et des consignes de sécurité
- Un plan du quartier de la Ville d'Hiver
- Des stylos et des feutres







## Déjouez les pièges de la Ville d'Hiver

# Jeu de piste

## Les Mystères de la Ville d'Hiver

Intelligence collective

Logique

Cohésion



**But du jeu :**  
deviner un mot final



**Distance :** 2,7 km



**Groupe :**  
• 4-30 personnes  
• 2 équipes



**Durée :** 2h30

Dans le quartier de la Ville d'Hiver, les équipes devront deviner un mot mystère de 10 lettres au travers de 10 défis. Munies de leur livret jeu, les équipes surmonteront différentes épreuves (énigmes, jeux de logique...) pour espérer obtenir une lettre du mot final.

Un peu avant leur aventure, si et seulement si, toutes les réponses sont bonnes, vos collaborateurs recevront, de la part du maître du jeu, une lettre composant le mot mystère. Mais attention, si une des réponses n'est pas bonne, l'équipe devra alors se passer de la lettre. L'équipe gagnante est celle qui trouvera le mot en premier.

Cette activité appellera de nombreuses compétences comme la logique, la déduction mais également l'intelligence collective et la confiance en l'autre. Un bon moyen de créer du lien et de la cohésion dans une équipe.





## Sécurité :

- Règles du jeu et consignes de sécurité fournies au tout début de l'aventure.
- Parcours de jeu délimité.
- Surveillance, encadrement et guidage par l'organisateur : Pierre Grémare.



## Matériels fournis par équipe :

- Un livret jeu
- Un porte- bloc
- Une fiche réponse
- Des règles du jeu et des consignes de sécurité
- Un plan du quartier de la Ville d'Hiver
- Des stylos et des feutres

## Objectifs internes :

- Développer le sentiment d'appartenance à un groupe, une structure
- Intégrer de nouveaux collaborateurs
- Booster le travail et la cohésion d'équipe
- Valoriser son savoir-faire et son savoir-être
- Renforcer la cohésion par la création de liens entre les individus

## Compétences développées :

- Écoute et respect de l'autre
- Sens du collectif
- Sens de l'observation
- Gestion du temps
- Prise de décision
- Respect de l'environnement et de ses habitants

## Savoir acquis :

- Culture générale
- Histoire de la ville d'Arcachon et du quartier de la Ville d'Hiver
- Sensibilisation aux enjeux environnementaux du Bassin d'Arcachon





## Jouez les détectives !

# Visite enquête

## L'incendie du casino

Intelligence collective

Cohésion

Déduction



**But du jeu :**  
Etablir un portrait-robot



Distance : 2,2 km



**Groupe :**  
• 4-30 personnes  
• 1-5 équipes



Durée : 3h

Inspiré de faits réels, cet escape game transportera vos équipes de collaborateurs dans un fait divers mystérieux et vieux de 40 ans : l'incendie du Casino Mauresque. Leur mission consistera à aider le truculent Commissaire Pinassotte.

En plusieurs équipes, à l'aide d'un dossier d'enquête immersif, ils exploreront la scène de crime au peigne fin, grâce des images d'archives inédites. Ils résoudront des énigmes en faisant travailler leurs petites cellules crises. C'est ensuite tous ensemble qu'ils établiront le portrait-robot de l'incendiaire, en écoutant et analysant des témoignages cruciaux.

Cette activité sera une belle occasion de vivre un moment de réflexion collective, créateur de liens, révélateur des aptitudes de chacun et booster de bonne humeur !





## Sécurité :

- Règles du jeu et consignes de sécurité fournies au tout début de l'aventure.
- Parcours de jeu délimité.
- Surveillance, encadrement et guidage par l'organisateur : Pierre Grémare.

## Objectifs internes :

- Développer le sentiment d'appartenance à un groupe, une structure
- Intégrer de nouveaux collaborateurs
- Booster le travail et la cohésion d'équipe
- Valoriser son savoir-faire et son savoir-être
- Renforcer la cohésion par la création de liens entre les individus

## Compétences développées :

- Écoute et respect de l'autre
- Sens du collectif
- Sens de l'observation
- Gestion du temps
- Prise de décision
- Respect de l'environnement et de ses habitants

## Savoir acquis :

- Culture générale
- Histoire de la ville d'Arcachon et du quartier de la Ville d'Hiver
- Sensibilisation aux enjeux environnementaux du Bassin d'Arcachon

## Matériels fournis par équipe :

- Un dossier d'enquête
- Des portes-bloc
- Une loupe
- Des fiches réponses
- Des feuilles de brouillon
- Des stylos et des feutres








## Laissez-vous guider la Dune du Pilat!

### Visite guidée

### On a marché sur la dune

 Distance : 1,5 km

 Groupe :  
• 4-30 personnes

 Durée : 1h30



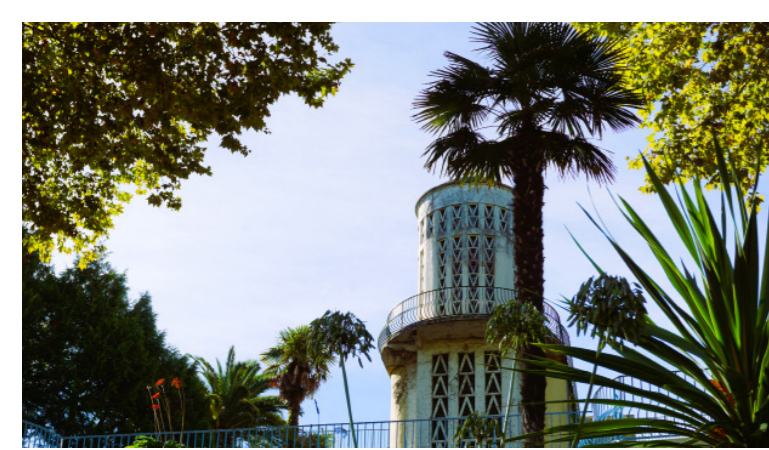
Plus haute dune d'Europe, la Dune du Pilat est située à l'entrée du Bassin d'Arcachon.

Site à la fois emblématique, authentique et fragile, cette merveille de la nature abrite de nombreux et fascinantes mystères. Le temps d'une visite guidée, nous lèverons le voile.

Venez la gravir avec moi. Du sommet, vous profiterez d'un panorama exceptionnel, entre océan de bleu et de océan de verdure.

Tout ce que vous avez voulu savoir sur la Dune du Pilat sans jamais oser le demander. Quel âge a-t-elle ? D'où vient tout ce sable ? Comment s'est-elle formée ? Quels sont les végétaux qui y vivent ? Quelle orthographe officielle ? Et bien d'autres encore.





## Laissez-vous guider la Ville d'Hiver !

### Visite guidée

### Arcachon, de ville en villas

 Distance : 1,5 km

 Groupe :  
• 4-30 personnes

 Durée : 1h30

---

Quartier à la fois historique et emblématique de la ville d'Arcachon, la Ville d'Hiver est un endroit hors du temps.

Elle a été lotie par les Frères Pereire, au cours de la seconde moitié du XIX<sup>ème</sup> siècle. Elle fut un haut lieu de villégiature pour l'Aristocratie européenne.

L'enchantement y permanent tant les 300 villas qui s'y trouvent rivalisent de fantaisie, d'extravagance et d'éclectisme.

La visite proposée permet de plonger au coeur de l'histoire de la ville d'Arcachon et de découvrir la face cachée des villas les plus représentatives de ce quartier pittoresque au charme quelque peu désuet.







# Atelier créatif

## Raconte ta nature



**But du jeu :**  
Réaliser une oeuvre d'art



**Distance :** 0 km



**Groupe :**  
• 4-30 personnes  
• 2-6 équipes



**Durée :** 1h

Dans le bucolique Parc Mauresque, vos collaborateurs seront sensibilisés au land art.

En plusieurs petites équipes, leur mission consistera à réaliser une oeuvre d'art réaliste ou abstraite.

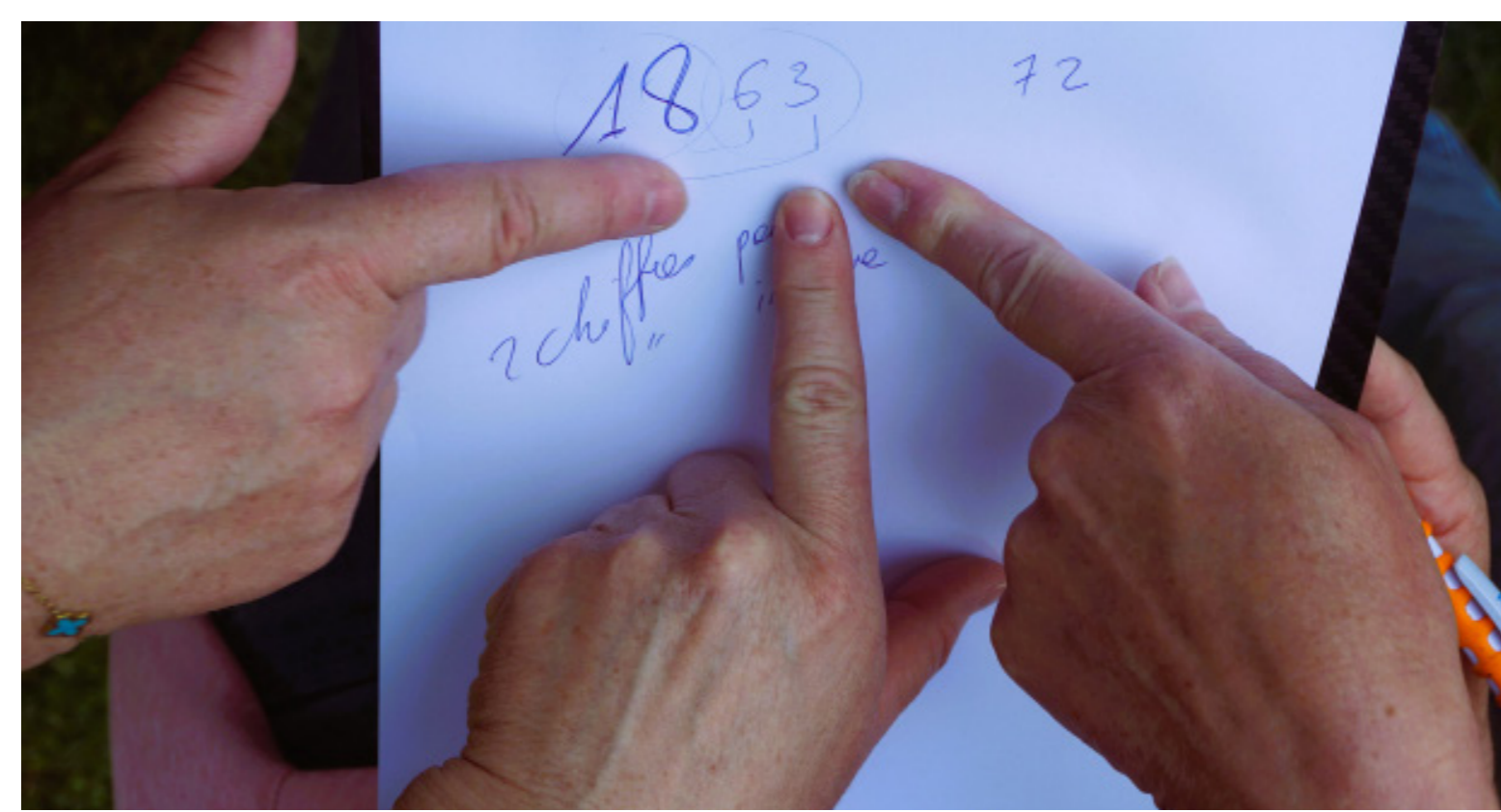
Pour cela, ils pourront s'aider de ce que la nature présente dans le parc leur offre. Feuilles mortes, pétales de fleurs, gravier, sable : les matières premières ne manquent pas.

Une activité artistique idéale pour :

- Apprendre à travailler en équipe.
- S'écouter,
- Doper sa créativité.
- Laisser libre cours à son imagination.
- Prendre conscience de l'importance de préserver l'environnement.









# Infos pratiques


## Renseignement et réservation

 06.35.46.85.29


 [www.avos33tours.fr](https://www.avos33tours.fr)

 [contact.avotretour@gmail.com](mailto:contact.avotretour@gmail.com)

## Matériels à prévoir

-  • Casquettes
- Lunettes de soleil
- Bouteilles d'eau
- Crème solaire
- Chaussures fermées
- Tenues adaptées aux conditions météo
- Votre bonne humeur

## Lieux de rendez-vous

-  • **Cherche et trouve, rallye photo, jeu de piste, visite enquête, visite guidée de la Ville d'Hiver et atelier créatif** : dans le Parc Mauresque, au niveau du gros bateau.
- **Visite guidée de la Dune du Pilat** : à l'espace d'accueil.

## Tarifs de base (de 4 à 30 personnes)

Cherche et trouve	• 160€
Rallye photo	• 160€
Jeu de piste	• 180€
Visite enquête	• 200€
Visites guidées	• 175€ (Dune du Pilat) • 180€ (quartier de la Ville d'Hiver)
Atelier créatif	• 160€



Ces tarifs comprennent :

- L'organisation et la privatisation du jeu
- L'encadrement et l'animation par un guide conférencier
- Le prêt de tout le matériel

## Options supplémentaires



- La réalisation d'une carte pour la future mariée : +10€ par groupe
- La fourniture de récompenses : +15€ par groupe
- La réalisation d'un reportage photo : +20€ par groupe



# Ils me soutiennent...



# Ils sont partis à l'aventure...





 A votre tour avec Pierre

 avotretour.avec.Pierre

 A votre tour



*A très vite pour de nouvelles aventures !*