



TEAM FIRST

“ TRANSFORMEZ LE QUOTIDIEN DE VOS ÉQUIPES
EN UNE AVENTURE HUMAINE STIMULANTE ”

TEAM WORK - TEAM PLAY - TEAM FIRST

POURQUOI CHOISIR TEAM FIRST ?

[DÉCOUVRIR TEAM FIRST ?](#)



Mettre l'**humain au centre** pour créer un engagement profond et **unifier les équipes**.



Des **événements sur mesure** et ciblées pour **atteindre vos objectifs** stratégiques.



Utiliser des **expériences ludiques** pour renforcer l'**engagement et la cohésion** de vos équipes.



Organisez sans stress, vivez pleinement l'événement, nous nous occupons de tout pour **garantir le succès**.

STRATÉGIE & ENJEUX BUSINESS

GAMIFICATION

ACTIVITY

- Use case - Attitude & expérience client
- Use case - Onboarding
- Use case - Relation client
- Use case - Strategie N°1
- Use case - Strategie N°2

C'EST QUOI EXACTEMENT LA GAMIFICATION ?

La gamification, est **une méthodologie** qui intègre les leviers d'engagement et **les mécaniques du jeu** dans **des contextes non ludiques**, comme l'éducation et l'univers professionnel, **pour engager** les participant.e.s, **stimuler** la motivation et **améliorer** l'expérience.

Elle utilise des mécanismes de jeu, tels que l'aversion à la perte, les défis et badges, la surprise ou le storytelling d'une quête épique pour **susciter l'enthousiasme**, encourager l'interaction et **favoriser la participation**.

Pourquoi et comment l'utiliser ?

L'objectif premier de la gamification est de rendre **des activités sérieuses plus attrayantes**, en apportant **des bénéfices** dans les domaines de l'apprentissage, de la productivité, de la participation communautaire et de l'expérience utilisateur.

La gamification **tire parti des motivations individuelles**, incitant les personnes à atteindre des objectifs continus, à relever des défis et à obtenir des récompenses pour garantir le succès de la mission. **Elle trouve des applications variées**, notamment dans les relations humaines et le partage de connaissance, les enjeux stratégiques, la formation, les applications éducatives et les sites web.



USE CASE : ATTITUDE & EXPÉRIENCE CLIENT

LANGUES : FR | EN | NL



Partage d'expérience ludique

Concevoir une plateforme autonome

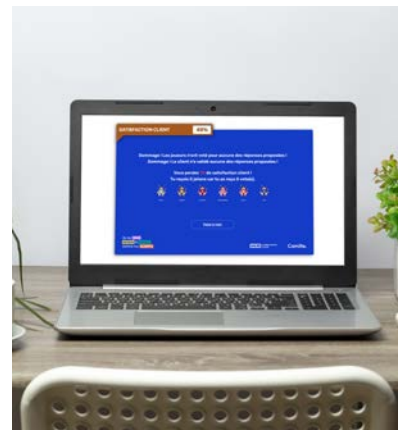
Echanger entre collaborateur•rice•s et managers

Team First a créé une plateforme autonome par le biais de la **gamification** pour un projet d'envergure, visant à fournir à l'entreprise une **communication interne engageante**. Cette plateforme encourage les échanges entre collaborateur•rice•s et managers, facilitant le partage d'expériences significatives.

L'objectif est de rendre ludiques les bonnes pratiques, abordant ainsi des sujets complexes de manière originale. À terme, la plateforme s'enrichira continuellement grâce aux **contenus expérimentés et partagés par l'ensemble des collaborateur•rice•s**.

Du jeu sur-mesure à la mise en place fonctionnelle de la plateforme, ce projet favorise **l'implication à long terme** dans la réussite de l'entreprise, inscrite dans une stratégie à plus long terme.

Client : En cours (non communiqué)



Le coût de nos activités est adapté à vos besoins, variant selon les objectifs de votre équipe, l'expérience souhaitée et le nombre de participants. Contactez-nous pour concevoir ensemble une expérience sur mesure engageante

[Cliquer ici pour les informations de prix](#)



USE CASE : ONBOARDING

LANGUES : FR | EN | NL



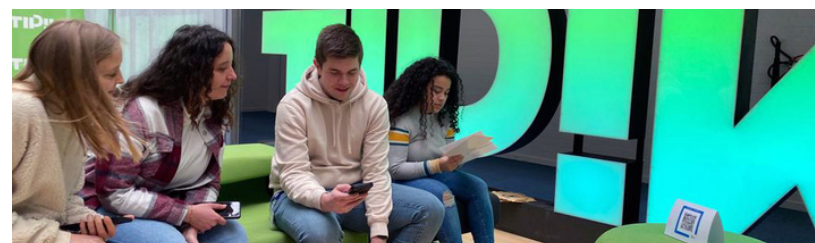
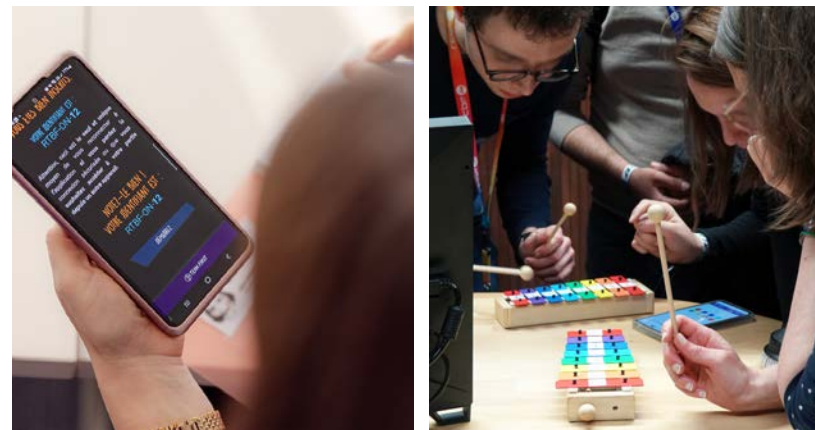
Exploration des Dynamiques Organisationnelles
Proposer un onboarding gamifié
Faire connaissance avec ses nouveaux collègues

Nous avons proposé à l'entreprise leader de l'audiovisuel notre **chasse au trésor** adaptée à ses locaux à Bruxelles, futurs sites, et éventuellement à Namur ou Liège. Transformée en **escape game phygital**, cette activité ludique explore l'organisation, la stratégie et les métiers de l'entreprise. Chaque stand de jeu a un QR code pour une entrée facile.

L'événement se déroule 3 à 4 fois par an pour des groupes de 50 à 60 personnes, réparties en équipes de 4 à 6 personnes. **Les mécaniques de jeu varient** entre des puzzles physiques (simple, circulaire, tangramme, casse-tête sur mesure, etc.) et des éléments numériques (questions libres, choix multiples, énigmes sonores, etc.).

Chaque session se termine par un questionnaire chronométré, suivi d'une courte vidéo pour renforcer la mémoire visuelle des participant·e·s.

Client : RTBF



Le coût de nos activités est adapté à vos besoins, variant selon les objectifs de votre équipe, l'expérience souhaitée et le nombre de participants. Contactez-nous pour concevoir ensemble une expérience sur mesure engageante

[Cliquez ici pour les informations de prix](#)



USE CASE : RELATION CLIENT

LANGUES : FR | EN | NL



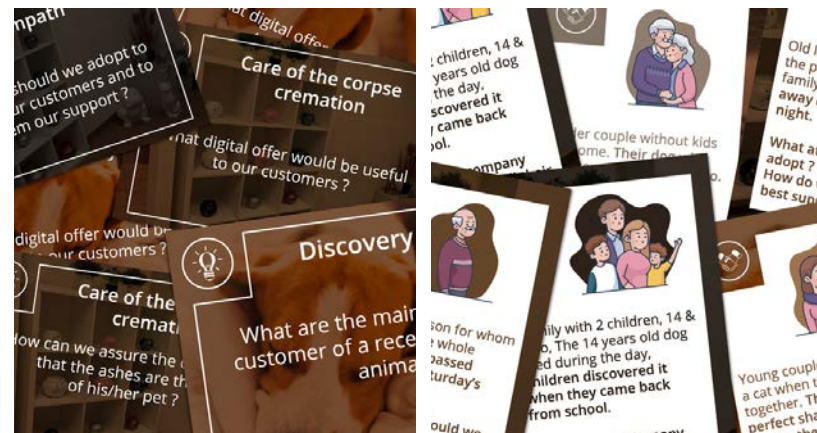
- Introduire de nouveaux questionnements
- Rendre la nouvelle stratégie plus engageante
- Favoriser les échanges de bonnes pratiques

Lors du séminaire international de Vternity, Team First a innové en introduisant la **Customer Relationship policy de manière gamifiée** pour rendre la nouvelle stratégie plus engageante pour l'ensemble des collaborateurs.

Nous avons créé un **workshop dynamique** avec un **plateau de jeu** favorisant les échanges sur la perception internationale de la relation client. Les équipes ont discuté, partageant leurs idées via des cartes, puis ont présenté les résultats finaux devant l'assemblée.

Ce workshop a encouragé les **échanges de bonnes pratiques, clarifié les objectifs de l'entreprise** en matière d'expérience client, et a présenté une vision commune partagée par tout le monde.

Client : Vternity



Le coût de nos activités est adapté à vos besoins, variant selon les objectifs de votre équipe, l'expérience souhaitée et le nombre de participants. Contactez-nous pour concevoir ensemble une expérience sur mesure engageante

[Cliquez ici pour les informations de prix](#)



USE CASE : STRATÉGIE N°1

LANGUES : FR | EN | NL



Favoriser la Coopération et la Communication
Renforcer la Stratégie Collective
Créer un Environnement Ludique et Inclusif

"La Voie du Papillon" est une gamification déclinée en Série TV ludique, divisée en épisodes, alliant manipulations physiques et univers digital. D'une durée de 45 minutes, elle défie les participant·e·s avec **diverses énigmes** : codes, cartes, reconstitutions digitales, vidéos, etc.

Entre Murder Party et Escape Game, l'activité met au défi chaque participant·e en tant que détective cherchant à démasquer un espion compromettant le plan stratégique. **Chaque équipe dispose d'une tablette** pour centraliser les informations et d'enveloppes scellées contenant des indices cruciaux.

L'objectif est de **transmettre la stratégie** tout en favorisant la coopération, nécessitant l'utilisation des forces de chacun·e pour réussir les missions dans les délais impartis.

Client : RTBF



Le coût de nos activités est adapté à vos besoins, variant selon les objectifs de votre équipe, l'expérience souhaitée et le nombre de participants. Contactez-nous pour concevoir ensemble une expérience sur mesure engageante

[Cliquez ici pour les informations de prix](#)



USE CASE : STRATÉGIE N°2

LANGUES : FR | EN | NL



Communication Innovante et Engageante
Réussite de la compréhension stratégique
Gamification d'un contenu large

La STIB a utilisé notre solution pour communiquer sa nouvelle stratégie 2020-2024 de manière innovante et engageante en interne. Les box étaient disponibles, permettant des présentations flexibles selon l'agenda de l'entreprise. Leur objectif était de présenter la **stratégie de manière plus engageante et originale**, et le succès a été au rendez-vous.

Pour concrétiser cela, un complice de Team First a rencontré la personne en charge du projet pour présenter notre concept et **explorer les possibilités**.

Ensuite, l'entreprise cliente a exposé son objectif lors du briefing initial : présenter la nouvelle stratégie à une grande partie des collaborateur•rice•s.

Client : STIB



Le coût de nos activités est adapté à vos besoins, variant selon les objectifs de votre équipe, l'expérience souhaitée et le nombre de participants. Contactez-nous pour concevoir ensemble une expérience sur mesure engageante

[Cliquer ici pour les informations de prix](#)

QUEL EST L'ESTIMATION DE COÛT DE VOTRE PROJET DE GAMIFICATION ?

Chez Team First nous aimons **la transparence** et la coopération, afin de vous permettre de vous projeter dans l'une ou l'autre de ces propositions. Nous vous proposons ci-dessous **différents budgets informatifs** qui ne sont pas fixes :

- **Pour un jeu de plateau :**

Il faut compter entre 5 000€ et 15 000€ HTVA.

- **Pour une Escape Game :**

Le budget idéal est entre 20 000€ et 60 000€ HTVA.

- **Pour une plateforme digitale :**

Nous situons le budget entre 50 000€ et 120 000€ HTVA.

Nos prix sont susceptibles de **varier en fonction du type de projet**, de la recherche et indirectement, des développements associés, mais également en fonction du nombre de réunion de co-création, de la présence de manager et de facilitateur•rice•s.

Nos propositions sont toutes **tournées autour de l'humain** et se veulent avec un ROI positif ce pour quoi l'ensemble de nos accompagnements s'accompagnent de **points de contrôle** afin de définir **le succès de nos réalisations** sur mesure.

DES OBJECTIFS
CLAIRS POUR
GARANTIR
VOTRE SUCCÈS !

QUI SOMMES-NOUS ?

Depuis 2013, Team First **transforme** les événements d'entreprise **en aventures humaines** inoubliables. Dès 2019, nous intégrons la gamification, **alignant stratégie** et divertissement, **pour stimuler** une culture et **un engagement** sans précédent.



Nous **construisons des expériences** d'équipe pour **challenge** les liens et la **cohésion** des collaborateurs. Nous **sculptons ensemble** des expériences humaines enrichissantes, catalysant ainsi **la performance et l'évolution des équipes**.

Nos complices débordent de créativité pour réaliser **des événements engagés** qui **résonnent avec vos ambitions**. Optez pour des expériences audacieuses et impactantes **qui marqueront le parcours de votre équipe !**





Enrichissons ensemble vos expériences humaines,

Réserver dès maintenant votre moment d'équipe

0471 96 45 74 | info@teamfirst.be | 0479 55 64 48

www.teamfirst.be

TEAM WORK - TEAM PLAY - TEAM FIRST