

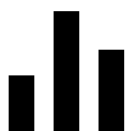
Découvrez la Normandie autrement avec Panda Motion

**Des escape games en extérieur et visites guidées à la
(re)découverte du patrimoine normand**

3 FORMULES

les escapes games
extérieurs

- **Liberté** : Où vous voulez, quand vous voulez, sur votre téléphone.
- **Authentique** : Accueil, remise de matériel de jeu et debriefing.
- **VIP** : Guidés et accompagnés durant toute l'aventure par un guide en costume.



3 niveaux de difficultés :

Familial
Cérébral
Sportif



2 heures d'aventure

Pour résoudre les
énigmes et l'enquête



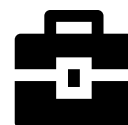
Pour qui ?

En famille, entre amis, en
séminaire, en groupes, en
voyage scolaire



Nos valeurs :

L'éco-responsabilité, le
consommer local et
l'amour du patrimoine



Des prestations ++

pour les séminaires,
EVG / EVJF, groupes
scolaires...

Où nous trouver ?



Des activités qui plaisent !



TripAdvisor



Élu **meilleure expérience de Normandie !**
7^e meilleure TripAdvisor activité de France !
Travellers' choice : Best of the best" des
activités **TripAdvisor** !

**+ de 5000 avis avec une note
de 5,00 et des activités
recommandées par plus de 99% des
clients !**

Ils nous font confiance...



L'ORÉAL
PARIS



LVMH



Et plus de
**10 000 autres
joueurs !**

Le patrimoine accessible à tous !



Panda Cache

**Retrouvez nos caches
partout dans la région et
participez à la
réimplantation des Pandas
en Normandie !**



Panda d'Or

Résolvez les différentes
énigmes qui vous feront
découvrir le territoire
Normand et soyez les
premiers à retrouver la **pièce
d'or de 1000€.**





Le sauvetage d'Étretat :

La ville d'Étretat risque d'être engloutie sous les flots si vous ne faites rien. Vous n'avez que 2 heures pour sauver la ville de l'inondation

Capacité physique :

Taux de réussite : **92%**

Complexité cérébrale :

Km à parcourir : **2,66 km**

Type de jeu : **Familial** Cérébral Sportif

Adresse de départ : **Mairie d'Étretat, 8 Place Maurice Guillard, 76790 Étretat**



Le collier de la Reine :

Vous pensiez que tout le trésor d'Arsène Lupin se trouvait dans l'Aiguille Creuse ? Vous vous trompiez, le plus célèbre de ses trésors, le collier de la Reine, est toujours introuvable. Partez à sa recherche, et trouvez-le en moins de 2 heures avant que quelqu'un d'autre, ou qu'Arsène lui-même ne remette la main dessus !

Capacité physique :

Taux de réussite : **79%**

Complexité cérébrale :

Km à parcourir : **3,95 km**

Type de jeu : Familial **Cérébral** Sportif

Adresse de départ : **Mairie d'Étretat, 8 Place Maurice Guillard, 76790 Étretat**



L'âme des Demoiselles :

Les Demoiselles d'Étretat sont décédées dans d'étranges circonstances. Depuis, leurs âmes en peine rôdent dans la ville et chaque année, elles précipitent trois personnes du haut de la falaise. En tant que médiums réputés, il vous reste moins de 2 heures pour intervenir, sauver leurs âmes et éviter le prochain meurtre rituel. **Chasse aux trésors tirée de la célèbre légende des Demoiselles d'Étretat.**

Capacité physique :

Taux de réussite : **69%**

Complexité cérébrale :

Km à parcourir : **5,26 km**

Type de jeu : Familial Cérébral **Sportif**

Adresse de départ : **Mairie d'Étretat, 8 Place Maurice Guillard, 76790 Étretat**



L'énigme de l'Aiguille Creuse :

Ganimard pense qu'Arsène Lupin lui a confié l'entièreté de son trésor, mais celui-ci lui a caché son bien le plus précieux, vous avez 2h pour prouver à Arsène Lupin que vous êtes à la hauteur de son génie. L'énigme de l'aiguille creuse n'a pas encore révélé tous ses secrets.

Capacité physique :

Taux de réussite : **45%**

Complexité cérébrale :

Km à parcourir : **7,56 km**

Type de jeu : Familial Cérébral **Sportif**

Adresse de départ : **Mairie d'Étretat, 8 Place Maurice Guillard, 76790 Étretat**



Points de passage : Les halles, front de mer, falaises, cimetière anglais

[Insérer un lien](#)

Découvrez **LE HAVRE** avec Panda Motion

À la recherche du goéland perdu :

Adam le petit goéland n'a pas revu son papa depuis que ce dernier a mangé le repas d'un plagiste, il faut l'aider à le retrouver, il est peut-être en danger, le temps presse !

Capacité physique : 

Taux de réussite : **89%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **3,59 km**

Type de jeu : **Familial** Cérébral Sportif

Adresse de départ : **Office de Tourisme, 168 boulevard Clémenceau, Le Havre**



Le pillage viking du Havre :

Harald, jarl viking, a entendu parler de pierres précieuses cachées dans la ville, joignez-vous à lui et partez à leur recherche avant que les troupes ennemies ne vous rattrapent.

Capacité physique : 

Taux de réussite : **76%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **5,75 km**

Type de jeu : Familial **Cérébral** Sportif

Adresse de départ : **Office de Tourisme, 168 boulevard Clémenceau, Le Havre**



La libération du Havre :

Septembre 1944, vous êtes des soldats de Royal Air Force britannique, ici pour libérer la ville. Votre chef, le lieutenant-général John Crocker est parti en repérage des troupes allemandes près de leur fort, et vous devez le rejoindre dans 2h pour l'assaut. Sans vous, il risque de se faire capturer. Il y a eu une première vague de parachutage hier, retrouvons nos hommes et allons libérer le lieutenant !

Capacité physique : 

Taux de réussite : **57%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **5,90 km**

Type de jeu : Familial Cérébral **Sportif**

Adresse de départ : **Jumelles Timescope, 1 Quai de Southampton, 76600 Le Havre**



Points de passage : Square Saint-Roch, Hôtel de Ville, Volcan, monument aux morts (place Charles de Gaulle), bassin du roy, Catène, port de pêche, église Saint-Joseph, église Saint-Vincent, Museum, Muma, Jardins suspendus.

Découvrez **ROUEN** avec Panda Motion

Les lionceaux perdus :

Le zoo de Rouen est en émoi ! Les lionceaux ont disparu mais personne ne sait où ils sont partis. Des braconniers sont à leur recherche, il faut vite les retrouver avant qu'un malheur n'arrive.

Capacité physique : 

Taux de réussite : **90%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **2,94 km**

Type de jeu : **Familial** Cérébral Sportif

Adresse de départ : **19 Rue des Bonnetiers, 76000 Rouen**



La trahison de Rollon :

Une horde de vikings est venue piller Rouen et vous en êtes ! À vous de vous frayer un chemin dans les rues de la ville, le temps presse, les troupes de Rollon sont à votre poursuite.

Capacité physique : 

Taux de réussite : **78%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **3,88 km**

Type de jeu : Familial **Cérébral** Sportif

Adresse de départ : **Pont Corneille, 76100 Rouen**



La fuite de Jeanne :

Remontez l'histoire et partez pour une épopée incroyable ! Tentez d'aider Jeanne D'Arc à échapper aux anglais !

Capacité physique : 

Taux de réussite : **51%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **5,69 km**

Type de jeu : Familial Cérébral **Sportif**

Adresse de départ : **102 Rue Jeanne d'Arc, 76000 Rouen**



Points de passage : Cathédrale, Palais de Justice, côte sainte-Catherine, église Saint-Vivien, église Saint-Nicaise, aître Saint-Maclou, église Saint-Maclou, Abbatale Saint-Ouen, Hôtel de Ville, église Jeanne d'Arc, square Verdrel tour du donjon

Découvrez **HONFLEUR** avec Panda Motion

La plus belle peinture :

La plus belle peinture. C'est le jour du concours de peinture, Vous avez 2h pour trouver le plus beau point de vue afin de le remporter !

Capacité physique : 

Taux de réussite : **95%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **3,03 km**

Type de jeu : **Familial** Cérébral Sportif

Adresse de départ : **Office de Tourisme de Honfleur, Quai Lepaulmier, 14600 Honfleur**



Le trésor viking d'Honfleur :

Mettez la main sur le plus beau trésor d'Honfleur avant que les francs ne vous rattrapent.

Capacité physique : 

Taux de réussite : **78%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **4,48 km**

Type de jeu : Familial **Cérébral** Sportif

Adresse de départ : **Office de Tourisme de Honfleur, Quai Lepaulmier, 14600 Honfleur**



Le navire Corsaire :

Le célèbre pirate Hornigold s'est fait dérober la cloche en or de son navire. Saurez-vous la ramener à bord de votre bateau avant que les troupes du roi ne vous tombent dessus ?

Capacité physique : 

Taux de réussite : **65%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **6,26 km**

Type de jeu : Familial Cérébral **Sportif**

Adresse de départ : **Office de Tourisme de Honfleur, Quai Lepaulmier, 14600 Honfleur**



Points de passage : église Saint-Léonard, Vieux Bassin, Greniers à sel, vieille ville, jetée, Jardin Retrouvé, Jardin des Personnalités, Mont Joli, Chapelle Notre-Dame-de-Grâce, église Sainte-Catherine.

Découvrez **FÉCAMP** avec *Panda Motion*

Le sauvetage de Fécamp :

La montée des eaux menace Fécamp. Vous avez été missionné par la ville pour trouver une solution avant que la population ne soit évacuée ! Vous n'avez que 2 heures avant que votre train ne reparte !

Capacité physique : 

Taux de réussite : **89%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **2,57 km**

Type de jeu : **Familial** Cérébral Sportif

Adresse de départ : **Office de Tourisme de Fécamp, Quai Sadi Carnot, 76400 Fécamp**



Le pillage viking de Fécamp :

Vous venez de débarquer de votre Drakkar pour piller Fécamp. Votre bateau est déjà très rempli et les Francs sont à votre poursuite, saurez-vous trouver le plus beau trésor de la ville et l'embarquer à temps ?

Capacité physique : 

Taux de réussite : **75%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **3,94 km**

Type de jeu : Familial **Cérébral** Sportif

Adresse de départ : **Office de Tourisme de Fécamp, Quai Sadi Carnot, 76400 Fécamp**



Le trésor perdu d'Anita Conti :

Passionnés de la mer, vous explorez Fécamp à la recherche de ses secrets maritimes. Le service du patrimoine conserve des objets historiques, mais certains renferment encore des mystères... À vous de les percer en résolvant les énigmes disséminées dans la ville !

Capacité physique : 

Taux de réussite : **57%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **6,76 km**

Type de jeu : Familial Cérébral **Sportif**

Adresse de départ : **Office de Tourisme de Fécamp, Quai Sadi Carnot, 76400 Fécamp**



Points de passage : Palais Benedictine, Cap Fagnet, Abbatiale de la Sainte Trinité, église Saint-Etienne, Musée des Pêcheries, Palais Ducal

Insérer un lien

Découvrez le **MONT SAINT-MICHEL** avec *Panda Motion*

C'est presque Sorcier :

La porte des sorciers va bientôt se refermer à jamais ! Harry Trotter et son cousin ont été admis à l'école de magie du Mont St Michel, mais leur bébé hippogriffe a dévoré leurs invitations. Il ne leur reste que 2 heures pour découvrir le secret d'accès avant d'être condamnés à la vie de Moldus. Une aventure à en perdre sa baguette !

Capacité physique : 

Taux de réussite : **85%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **3,34 km**

Type de jeu : **Familial** Cérébral Sportif

Adresse de départ : **Centre d'information touristique, Le Bas Pays, 50170 Beauvoir**



Le pacte de Saint-Michel :

Le tintement du métal résonne, la marée sera bientôt là. Guerriers vikings, l'heure du butin au Mont St-Michel a sonné ! Grâce aux ailes de feu de Fafnir, une brèche s'est ouverte. Mais vous n'avez que 120 minutes pour trouver les richesses qui s'y terrent, avant que les eaux salées ne referment leur piège sur vous.

Capacité physique : 

Taux de réussite : **67%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **4,36 km**

Type de jeu : Familial **Cérébral** Sportif

Adresse de départ : **Boulevard Porte du Roy, 50170 Le Mont-Saint-Michel**



La fuite des prisonniers :

Prisonniers du Mont, l'heure de la délivrance a sonné ! Les bruits de couloir sont formels : dans moins de 2 heures, Napoléon III va ordonner votre transfert... ou votre massacre. Tandis que les geôliers s'affairent pour l'arrivée de l'empereur, il vous faut à tout prix vous évader. Hâtez-vous avant votre condamnation !

Capacité physique : 

Taux de réussite : **81%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **2,91 km**

Type de jeu : Familial Cérébral **Sportif**

Adresse de départ : **Boulevard Porte du Roy, 50170 Le Mont-Saint-Michel**



Points de passage : Zone des navettes, village du mont, remparts

Découvrez **CAEN** avec *Panda Motion*

À la rescousse de Guillaume :

La rébellion gronde dans le Duché de Normandie ! Les barons veulent la tête de Guillaume le Conquérant. Seule la confrérie secrète des Compagnons peut le protéger. Mais les traîtres sont dans la place... En moins de 2 heures, localisez Guillaume avant que les rebelles ne s'emparent de lui ! Le destin du Duché est entre vos mains.

Capacité physique : 

Taux de réussite : **88%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **3,64 km**

Type de jeu : **Familial** Cérébral Sportif

Adresse de départ : **Église Saint-Nicolas de Caen, 23 Rue Saint-Nicolas, 14000 Caen**



Le trésor de Rollon :

Le vent salé vous a portés jusqu'en Normandie, vous avez un féroce équipage de Vikings ! Le trésor de l'infâme Rollon, ce félon converti, est à votre portée. Mais vite, derrière la brume, les ombres franques sont déjà sans doute en route... Vous n'avez que 2 heures pour dénicher les richesses de ce traître et les embarquer avant leur arrivée !

Capacité physique : 

Taux de réussite : **78%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **5,06 km**

Type de jeu : Familial **Cérébral** Sportif

Adresse de départ : **Abbaye aux Dames, Place Reine Mathilde, 14000 Caen**



Rétablir le contact :

Les vagues alliées déferlent sur les plages normandes, mais Caen résiste encore aux assauts. Les renforts sont coupés par l'ennemi qui a rompu toutes les liaisons radio. Votre escouade de la Résistance doit rapidement rétablir le contact et briser l'isolement de la ville avant qu'il ne soit trop tard !

Capacité physique : 

Taux de réussite : **62%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **7,27 km**

Type de jeu : Familial Cérébral **Sportif**

Adresse de départ : **5 Rue Saint-Gabriel, 14000 Caen**



Points de passage : Château de Caen, Abbaye aux Dames, Abbayes aux Hommes, Colline aux oiseaux, église Saint-Pierre, église Saint-Jean, vieille ville, parc d'Ornano



Découvrez **OMAHA BEACH** avec *Panda Motion*

Une plume sur la plage :

La malédiction frappe votre village depuis trop longtemps déjà. Le totem sacré de vos ancêtres, perdu sur Omaha Beach en 1944, doit être retrouvé avant la prochaine marée haute. Suivez les traces de vos braves sur les plages normandes, récupérez l'animal protecteur et brisez cette funeste malédiction ! L'honneur de votre tribu Abénakis en dépend.

Capacité physique :

Taux de réussite : **91%**

Complexité cérébrale :

Km à parcourir : **3,84 km**

Type de jeu : **Familial** Cérébral Sportif

Adresse de départ : **Parc de stationnement, Route du Capitain Joe Dawson, 14710 Colleville-sur-Mer**



Les héros de la résistance :

Les forces alliées s'apprêtent à frapper un grand coup, et vous êtes au cœur de l'action. Envoyés en mission secrète par l'état-major allié, vous devez infiltrer la commune de Saint-Laurent-sur-Mer pour repérer les positions allemandes avant l'arrivée d'un redoutable régiment ennemi. Le sort du Débarquement repose entre vos mains. Serez-vous à la hauteur ?

Capacité physique :

Taux de réussite : **70%**

Complexité cérébrale :

Km à parcourir : **5,26 km**

Type de jeu : Familial **Cérébral** Sportif

Adresse de départ : **Église de Saint Laurent sur Mer, 7 Rue de l'Église, 14710 Saint-Laurent-sur-Mer**



L'autre débarquement de Normandie :

Dans ce monde post-apocalyptique où la technologie n'est plus, la menace viking refait surface en Normandie. En tant que Loups de Grimbosq, dernière défense du roi Guillaume, vous devez vite réactiver les ultimes vestiges de l'Ancien Monde enfouis sur Omaha Beach. Seule cette magie high-tech oubliée permettra de repousser l'invasion barbare !

Capacité physique :

Taux de réussite : **52%**

Complexité cérébrale :

Km à parcourir : **7,31km**

Type de jeu : Familial Cérébral **Sportif**

Adresse de départ : **Parking du Ponton, face au 11 Rue de la Percée, 14710 Vierville-sur-Mer**



Points de passage : Monuments, bunkers, vestiges, plage d'Omaha, cimetière de Colleville

Découvrez **DEAUVILLE** avec *Panda Motion*

Réaliser ses rêves :

Jeunes réalisateurs, vous arrivez à Deauville pour une mission de dernière minute : remplacer un réalisateur disparu la veille du tournage. Son script envolé, vous devez réécrire l'histoire avant l'arrivée de l'équipe. Le temps presse, retrouvez le producteur et relevez le défi !

Capacité physique : 

Taux de réussite : **86%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **3,46 km**

Type de jeu : **Familial** Cérébral Sportif

Adresse de départ : **Place de Morny, 14800 Deauville**



L'arrivée des vikings (épisode 1) :

Le drakkar de votre clan viking vient d'accoster à Deauville, et votre fidèle éclaireur vous informe que votre arrivée est passée inaperçue, vous laissant le temps de conquérir ces terres pendant que les habitants sont captivés par des courses de chevaux. Saisissez cette opportunité pour honorer vos ancêtres et bâtir une tribu puissante sous leurs regards admiratifs depuis le Valhalla.

Capacité physique : 

Taux de réussite : **74%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **4,15 km**

Type de jeu : Familial **Cérébral** Sportif

Adresse de départ : **Place de Morny, 14800 Deauville**



L'empire caché (épisode 1) :

Bienvenue dans la Famiglia Rosso ! Aujourd'hui, le parrain Don Vito vous a confié une mission cruciale : récupérer l'argent volé par une autre famille mafieuse et renvoyer vos adversaires dans l'ombre. Préparez-vous pour une aventure intense où stratégie, courage et esprit d'équipe seront vos meilleurs alliés. Rejoignez-nous et laissez-vous emporter par l'adrénaline de cette mission mafieuse !

Capacité physique : 

Taux de réussite : **72%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **5,45 km**

Type de jeu : Familial Cérébral **Sportif**

Adresse de départ : **Place de Morny, 14800 Deauville**



Points de passage : Mairie, Hippodrome, Villa Strassburger, Hôtels Le Royal et Le Normandy, Casino, Église Saint Augustin, Église Saint Laurent, Promenade des planches, Villa du front de mer, Bassins et ports, Gare Trouville-Deauvilleille

Découvrez **TROUVILLE** avec *Panda Motion*

L'arrivée des vikings (épisode 2) :

Vous et votre bande de Vikings vous réveillez dans une ville conquise, revendiquée au nom de vos dieux qui n'ont pu se manifester, semant le doute parmi vos frères restés au pays. Vous n'avez que quelques heures avant l'arrivée d'une armada de drakkars venant constater votre conquête. Si les dieux ne font pas acte de présence, qui sait ce qu'il adviendra ?

Capacité physique : 

Taux de réussite : **73%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **4,61 km**

Type de jeu : Familial **Cérébral** Sportif

Adresse de départ : **Deauville Yacht Club, autour du Bassin Morny, Quai de la Marine, 14800 Deauville**



L'empire caché (épisode 2) :

Après avoir affirmé notre suprématie sur cette ville côtière, nous pensions avoir éliminé toute menace. Mais un nouvel ennemi a émergé, et un traître a levé une petite armée. Réunis, vous êtes chargés de rétablir les choses à la norme. Une mission intense où ruse, détermination et loyauté seront mis à l'épreuve vous attend. Plongez dans l'univers captivant de la mafia et prouvez votre valeur au sein de la Famiglia Rosso. L'heure de la revanche a sonné !

Capacité physique : 

Taux de réussite : **49%**

Complexité cérébrale : 

Km à parcourir : **8,22 km**

Type de jeu : Familial Cérébral **Sportif**

Adresse de départ : **Place du casino, 4-18 Rue du Casino, 14800 Deauville**



Points de passage : Rive de la Touques, Office de Tourisme, Marché aux Poissons, Ruelles typiques, Église Notre-Dame des Victoires, Mairie, Casino, Église Notre-Dame du Bonsecours, Promenade des Planches, Villas du front de mer, Phare de Trouville, Chapelle Saint-Anne



**panda
MOTION**



Découvrez la Normandie autrement avec Panda Motion



CONTACTEZ-NOUS !

 06 95 55 46 94

 gaetan@pandamotion.fr