



**THE HAUNTED CAMPUS
— HALLOWEEN PARTY
2026**

**TSMGO
X
CAMPUS SPORT DANS LA VILLE**



OBJECTIFS :

Organiser une soirée Halloween commune pour favoriser la rencontre entre les adhérents de TSMGO et les participants de Sport dans la Ville.

L'événement mêlera jeux coopératifs, expression artistique, défis sportifs accessibles, déguisements et temps festif. Le format final dépendra de l'accord du campus et du public accueilli.

PUBLIC:

Membres TSMGO (Adhérents, bureau, staff, profs...) et participants du campus ; Tout âges

BENEFICES MUTUELS

Créer du lien entre les deux communautés ; valoriser la danse, le théâtre et le sport comme moyens de coopération ; proposer une action conviviale et inclusive ; faire connaître les activités des partenaires ; tester un format d'événement commun reproductible, cohésion d'équipe



DEROULE PREVISIONNEL :

Horaire	Animation
16h30	Installation des décorations, buffet et test musique
18h00 – 18h30	Accueil des participants, photobooth, et musique
18h30 – 19h00	Jeux brise-glace et constitution des équipes
19h00 – 20h00	Grand challenge Halloween : défis sportifs, artistiques et énigmes
20h00 – 20h30	Pause buffet, tombola et photos
20h30 – 21h15	Battle de danse, improvisations et concours des meilleurs déguisements/maquillages
21h15 – 21h30	Tirage de la tombola et remise des prix
21h30 – 22h45	Halloween Party : musique et danse libre
22h45 – 23h00	Dernière musique, remerciements et départ

Restauration : allergènes, hygiène, boissons sans alcool ; éviter toute consommation d'alcool si public mineur.



Répartition des rôles proposée

TSMGO	Sport dans la Ville	En commun
Conception des jeux artistiques	Accord de mise à disposition du site	Validation du programme
Animateurs danse/théâtre	Référent site et règles d'utilisation	Encadrement et sécurité
Communication adhérents	Mobilisation des participants du campus	Accueil et gestion des inscriptions
Coordination des bénévoles	Matériel éventuellement disponible	Budget, assurance et bilan

Budget prévisionnel — scénario de base

Dépense	Montant estimé
Décorations réutilisables	30 €
Boissons et collations	40 €
Petits lots	20 €
Maquillage et accessoires	20 €
Sous-total	110 €
Réserve imprévue (environ 15 %)	17 €
TOTAL HORS SALLE / PERSONNEL / SÉCURITÉ	127 €



Rétroplanning opérationnel

Échéance cible	Action
15–17 octobre	Contacter le campus, proposer 30/31 octobre, demander un rendez-vous rapide
Au plus tard 19 octobre	Valider lieu, horaire, jauge, public, référents, conditions financières
20–22 octobre	Finaliser budget, assurance, équipe, formulaire d'inscription et communication
23–27 octobre	Suivre les inscriptions, acheter le matériel validé, préparer jeux et playlist
28–29 octobre	Confirmer effectifs, déroulé minute, bénévoles, sécurité et matériel
30 ou 31 octobre	Installation, événement, rangement et état des lieux
Début novembre	Remerciements, bilan et retour d'expérience



répartition du Haunted Campus



Salle de danse — Les Monstres ont un incroyable talent 🎤

Une véritable salle de spectacle improvisée avec un espace scénique, des chaises pour le public, un présentateur et trois juges déguisés.

On pourrait également y organiser le défilé des créatures, puisque tout le matériel serait déjà installé !



Salle de réunion — La Chambre des Ténèbres 🕸

Une épreuve chronométrée en équipe : reconnaissance tactile, énigmes, lumières colorées et mémorisation de la séquence finale.

Pour l'ambiance, on utilise des éclairages tamisés et des bruitages. machine à fumée pourrait éventuellement servir si le campus l'autorise et si la sécurité incendie et la ventilation le permettent.



Couloir — Le Passage de l'Araignée 🕸

Une ambiance de toile d'araignée avec des indices et des décorations. Le parcours physique de fils et de rampement ne pourrait être installé que dans un espace de jeu séparé et validé par le campus, sans gêner les accès ou l'évacuation.

TSM

AU PROGRAMME



La boîte des horreurs

Les participants doivent reconnaître des objets mystérieux au toucher.



Le défilé des créatures



La momie express

Deux participants doivent transformer un coéquipier en momie avec des bandes de papier, le plus rapidement possible.

Le banquet de l'horreur



Le concept : plusieurs cloches opaques sont disposées sur une table. Les participants découvrent un aliment mystère et doivent le goûter pour tenter de l'identifier.

Ex :

- Citron, cornichon, chocolat noir 99%
- Moutarde, olives, bonbons Jelly Belly surprises
- Harissa douce, criquets comestibles certifiés alimentaires



Règle importante : participation volontaire, ingrédients et allergènes connus des organisateurs et communiqués avant dégustation, aucune dégustation imposée ni véritable aliment allergène caché. Pour les mineurs, mieux vaut éviter les aliments très piquants et les insectes, qui peuvent provoquer des réactions croisées chez les personnes allergiques aux crustacés ou acariens.



Le téléphone des morts

Un joueur porte un casque diffusant de la musique à volume modéré. Son coéquipier doit lui faire deviner une phrase uniquement en articulant.

Exemples :

- « Dracula a perdu son dentier. »
- « Ma grand-mère est une sorcière. »
- « Le zombie fait du yoga. »



L'alphabet des damnés

L'équipe pioche une carte et les joueurs doivent la reproduire avec leurs corps, seuls ou à plusieurs.



Le dessin possédé

Dessiner un personnage d'Halloween les yeux bandés, pendant que les coéquipiers essaient de deviner.



Le mime infernal

Faire deviner des situations absurdes : un fantôme coincé dans un ascenseur, une momie qui passe son permis, Frankenstein chez le coiffeur.

Les défis empoisonnés



Lieu : Stand dans le hall

Durée : 5 à 7 minutes par duel

Matériel : 9 coupelles, 9 cloches opaques, chips, garnitures surprises, serviettes et fiche de score.

Principe : Deux adversaires jouent au morpion et découvrent les surprises gustatives cachées dans les cases. Dégustation facultative, avec ingrédients et allergènes annoncés.

A confirmer avec le campus :

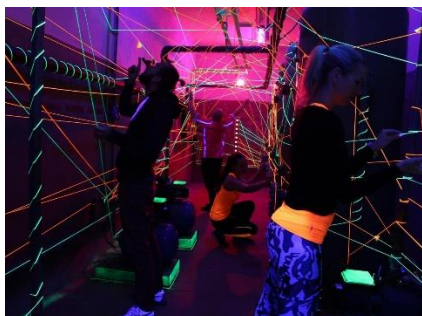
LE COULOIR DES TÉNÉBRES

Nouvelle épreuve immersive — Salle du bas



Le concept

Les participants entrent dans une salle plongée dans une ambiance inquiétante. Ils doivent traverser plusieurs obstacles et récupérer un objet maudit avant la fin du chronomètre.



Épreuve 1 — La toile de l'araignée

Traverser un réseau de rubans tendus entre des supports sans les toucher. On passe dessous, on se baisse, on contourne !



21h — Les Monstres ont un incroyable talent



Le présentateur appelle les candidats, le jury découvre leurs talents et le public vote pour ses favoris.

jury avec des pancartes « MORTEL ! », « RETOURNE DANS TA TOMBE ! » et « GOLDEN BUZZER »

Doublage voix

Subway surfers

Battle de danse

Tombola (2€/ticket - 4€ les 5)

Remise des prix

...



LES CARTES DE MALÉDICTION

THE HAUNTED CAMPUS — Les gages des perdants

Le principe : à chaque fois qu'un joueur ou une équipe perd une épreuve, il pioche une carte de malédiction et doit réaliser le défi inscrit dessus.



VOIX DE VAMPIRE

Parle avec un accent de vampire dramatique pendant 1 minute.

MALÉDICTION N° 01



MODE ZOMBIE

Déplace-toi comme un zombie pendant 30 secondes.

MALÉDICTION N° 02



SILENCE ÉTERNEL

Fais deviner une phrase à ton équipe sans prononcer un mot.

MALÉDICTION N° 03



POSSESSION

Ton équipe choisit une pose absurde que tu dois tenir 10 secondes.