

PRÉSENTATION CORPORATE



THE GAMIFIERS

2026

Phygital Experiences & Concepts Creators

**“LE JEU ET L’ÉMOTION ONT LE POUVOIR
COGNITIF D’IMPACTER LES MENTALITÉS”**

Slimane Benjelloun
Fondateur The Gamifiers

QUAND FAIRE APPEL À NOUS ?

#expert_gamification

Team Building

Hiring & Onboarding

Leadership & soft skills

Training & Assessment

Transformation programs

Brand Activation

Awareness: CSR, IA, Safety, Cybersecurity...

Powered by



THE GAMIFIERS

#expert_events

Event Strategy, Design & Delivery

Experiential Travels

Personal Development

Wellness (>20 practionners)

Community Experiences

Corporate Offsites

➔ **Votre département événementiel externalisé**

Powered by



DREAM
AWAKE

DE L'ENJEU BUSINESS À L'IMPACT TERRAIN:



THE GAMIFIERS

NOTRE CONVICTION:

LA GAMIFICATION N'EST PAS UNE ANIMATION.

C'EST UN LEVIER STRATÉGIQUE POUR :

- **ACTIVER L'ENGAGEMENT**
- **TRANSFORMER LES COMPORTEMENTS**
- **CRÉER UN IMPACT DURABLE**

CHALLENGE

Engagement en baisse, silos internes, résistance au changement, messages peu mémorisés, équipes dispersées ou sous pression.

CE QUE CA CHANGE

Engagement immédiat, adhésion aux messages clés, collaboration renforcée, comportements alignés, impact mesurable.

POUR QUI

DRH, COMEX, directions métiers • opérationnels • organisations multisites, en croissance ou en transformation.

NOTRE APPROCHE

Des expériences gamifiées, phygitales et expérientielles, conçues sur mesure, reliant chaque activité à un objectif business clair.

BÉNÉFICE CLÉ

Vous ne choisissez plus une activité.

Vous activez un levier stratégique de transformation.

CATÉGORIES GAMIFICATION (click)

- **Transformation Organisationnelle**
DRH • COMEX • Change • Leadership
- **Engagement des Équipes**
Cohésion • Motivation • Hybrid work
- **Culture & Sensibilisation**
RSE • IA • Sécurité • Valeurs
- **Créativité & Marque Employeur**
Marque employeur • Mémorisation émotionnelle
- **Bien-être & Performance Humaine**
Prévention • Focus • Énergie
- **Aventure & Immersion Terrain**
Déconnexion • Challenge • Coopération

ANNEXES (références clients, médias, feedbacks, équipe etc.)



The background is a complex, abstract composition. It features a dark blue field with a grid of orange and dark blue squares. Scattered throughout are white, stylized clouds and several large, orange, gear-like shapes. The overall effect is one of mechanical complexity and digital structure.

TRANSFORMATION ORGANISATIONNELLE

ENJEUX CLIENTS

- ❖ RÉSISTANCE AU CHANGEMENT
- ❖ SILOS INTERNES
- ❖ MANQUE D'ALIGNEMENT
- ❖ DÉCISIONS PEU PARTAGÉES
- ❖ LEADERSHIP EN TENSION

CE QUE LA GAMIFICATION PERMET

- ❖ METTRE LES ÉQUIPES EN SITUATION RÉELLE
- ❖ SIMULER DES DÉCISIONS COMPLEXES
- ❖ CRÉER UNE COMPRÉHENSION PARTAGÉE DE LA STRATÉGIE
- ❖ FAIRE VIVRE LE CHANGEMENT PLUTÔT QUE L'EXPLIQUER

VALEUR CRÉÉE

- ❖ ADHÉSION ACCÉLÉRÉE
- ❖ ALIGNEMENT STRATÉGIQUE
- ❖ LEADERSHIP RENFORCÉ
- ❖ RESPONSABILISATION COLLECTIVE
- ❖ IMPACT MESURABLE SUR LES COMPORTEMENTS



DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE **TRANSFO**

An abstract digital artwork featuring a dark blue, textured background. A large, bright orange sphere is positioned in the upper left. To its right, a smaller, metallic-looking sphere is visible. In the lower left, there is a large orange pyramid. In the lower center, a smaller, metallic-looking pyramid is shown. On the right side, a large, metallic-looking pyramid is partially visible. The background is filled with various smaller geometric shapes, including spheres and pyramids, and a soft, glowing orange light source in the upper right corner. The text "ENGAGEMENT DES ÉQUIPES" is centered in the middle of the image in a bold, white, sans-serif font.

ENGAGEMENT DES ÉQUIPES

ENJEUX CLIENTS

- ❖ BAISSÉ DE MOTIVATION
- ❖ MANQUE DE COHÉSION
- ❖ ÉQUIPES HYBRIDES OU MULTISITES
- ❖ DIFFICULTÉ À CRÉER DU LIEN DURABLE

CE QUE LA GAMIFICATION PERMET

- ❖ ACTIVER L'ÉNERGIE COLLECTIVE
- ❖ CRÉER DES INTERACTIONS IMMÉDIATES
- ❖ FAVORISER LA COOPÉRATION
- ❖ BRISER LES SILOS HIÉRARCHIQUES ET FONCTIONNELS

VALEUR CRÉÉE

- ❖ COHÉSION RENFORCÉE
- ❖ ENGAGEMENT IMMÉDIAT
- ❖ CLIMAT DE TRAVAIL POSITIF
- ❖ MEILLEURE COLLABORATION AU QUOTIDIEN



DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE **ENGAGEMENT**



CULTURE & SENSIBILISATION

ENJEUX CLIENTS

- ❖ MESSAGES PEU MÉMORISÉS
- ❖ FAIBLE APPROPRIATION DES VALEURS
- ❖ SENSIBILISATION (RSE, IA, SÉCURITÉ...)

CE QUE LA GAMIFICATION PERMET

- ❖ TRANSFORMER DES SUJETS COMPLEXES EN EXPÉRIENCES ENGAGEANTES
- ❖ FAVORISER LA PRISE DE CONSCIENCE PAR L'EXPÉRIMENTATION
- ❖ ENCOURAGER L'ADHÉSION PLUTÔT QUE L'OBLIGATION

VALEUR CRÉÉE

- ❖ MEILLEURE COMPRÉHENSION
- ❖ ADOPTION DES BONS RÉFLEXES
- ❖ ENGAGEMENT DURABLE
- ❖ ALIGNEMENT CULTUREL RENFORCÉ



DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE **SENSIBILISATION**

The background is an abstract composition of organic, flowing shapes in shades of blue, grey, and yellow. Stylized foliage with thin, branching stems and small leaves is scattered throughout, particularly on the left and right sides. A small, glowing yellow sphere is positioned on the right side, partially obscured by a blue shape. The overall aesthetic is modern and artistic, with a soft, ethereal glow emanating from behind the central text.

CRÉATIVITÉ & MARQUE EMPLOYEUR

ENJEUX CLIENTS

- ❖ MANQUE DE DIFFÉRENCIATION
- ❖ DIFFICULTÉ À CRÉER DES EXPÉRIENCES MÉMORABLES
- ❖ FAIBLE ENGAGEMENT ÉMOTIONNEL
- ❖ MARQUE EMPLOYEUR PEU INCARNÉE

CE QUE LA GAMIFICATION PERMET

- ❖ STIMULER L'EXPRESSION CRÉATIVE
- ❖ CRÉER DES MOMENTS FORTS ET FÉDÉRATEURS
- ❖ GÉNÉRER DES SOUVENIRS COLLECTIFS
- ❖ INCARNER LES MESSAGES DE MARQUE

VALEUR CRÉÉE

- ❖ MÉMORISATION ÉMOTIONNELLE
- ❖ FIERTÉ D'APPARTENANCE
- ❖ IMAGE EMPLOYEUR RENFORCÉE
- ❖ EXPÉRIENCES À FORT IMPACT SYMBOLIQUE



DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE **MARQUE EMPLOYEUR**



BIEN-ÊTRE & PERFORMANCE HUMAINE

ENJEUX CLIENTS

- 🎲 STRESS • FATIGUE
- 🎲 DÉSENGAGEMENT
- 🎲 BAISSÉ DE CONCENTRATION
- 🎲 RISQUES PSYCHOSOCIAUX

CE QUE LA GAMIFICATION PERMET

- 🎲 CRÉER DES ESPACES DE RESPIRATION
- 🎲 FAVORISER LA CONNAISSANCE DE SOI
- 🎲 RECONNECTER LES COLLABORATEURS À LEURS RESSOURCES
- 🎲 SOUTENIR UNE PERFORMANCE DURABLE

VALEUR CRÉÉE

- 🎲 ÉNERGIE RETROUVÉE
- 🎲 MEILLEUR FOCUS
- 🎲 PRÉVENTION DES RISQUES
- 🎲 PERFORMANCE HUMAINE PLUS STABLE ET DURABLE



DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE **WELLNESS**



AVENTURE & IMMERSION TERRAIN

ENJEUX CLIENTS

- 🎲 BESOIN DE DÉCONNEXION
- 🎲 MANQUE DE COOPÉRATION RÉELLE
- 🎲 DIFFICULTÉ À SORTIR DES SCHÉMAS HABITUELS
- 🎲 ESPRIT D'ÉQUIPE À RENFORCER

CE QUE LA GAMIFICATION PERMET

- 🎲 PLONGER LES ÉQUIPES HORS DU CADRE HABITUEL
- 🎲 CRÉER DES DÉFIS COLLECTIFS
- 🎲 RÉVÉLER LES DYNAMIQUES NATURELLES
- 🎲 FAVORISER L'ENTRAIDE PAR L'ACTION

VALEUR CRÉÉE

- 🎲 COHÉSION AUTHENTIQUE
- 🎲 DÉPASSEMENT COLLECTIF
- 🎲 CONFIANCE RENFORCÉE
- 🎲 SOUVENIRS FORTS ET FÉDÉRATEURS



DEMANDEZ NOTRE CATALOGUE **AVENTURE**

ANNEXES

ENSEMBLE, CRÉONS VOTRE EXPÉRIENCE

Dites nous ce qui vous chante, nous l'inventons pour vous !

Ce catalogue présente une sélection non exhaustive d'activités: en tant que créateurs de concepts, nous concevons des expériences sur mesure alignées sur vos objectifs de communication stratégique. À vous de l'imaginer, nous nous chargeons de le réaliser.



CONVENTION ENTREPRISE



The Gamifiers - votre département gamification externalisé

Gamifiers est votre département de gamification événementielle externalisé, créant des expériences immersives et stratégiques alignées sur vos enjeux.

Entrons dans un accord cadre pour structurer et sécuriser votre rétroplanning annuel d'événements.



ILS NOUS FONT CONFIANCE !

**+35 ORGANISATIONS
ACCOMPAGNÉES
DEPUIS LA CRÉATION**

**ILS TRANSFORMENT
LEURS ÉQUIPES GRÂCE
À LA GAMIFICATION**



Pfizer

UNOP
Unité de l'Organisation
Polytechnique

Radisson

intelcia

hikma.

zenith pharma

sothema



SIEMENS
ENERGY

CENTRALE
DANONE

إكادوم
EQDOM
Expertise et conseil

ORACLE

PHARMAS

SAFRAN

Deloitte.

SGS

LH
HOLDING



GEODIS

infomineo
LES AGENTS DES AGENTS

Johnson & Johnson
Innovative Medicine

Azura

Océane

→ Slimane Benjelloun

MEDIAS TALK ABOUT US



CONVAINCU(E), JE VEUX:

DEMANDER UN RDV

NOTRE GRILLE TARIFAIRE



THE GAMIFIERS

+212 6 61 79 27 82

slimane@thegamifiers.net

**PRÊT À TRANSFORMER VOTRE PROCHAIN
ÉVÉNEMENT ? À VOS TÉLÉPHONES !**



Les résultats de la gamification sur vos collaborateurs



+60% Engagement

Vos équipes participent davantage et se sentent impliquées dès les premières minutes.

Source: TALENTLMS, GALLUP



+48% Motivation

Les mécaniques de jeu clarifient les objectifs et stimulent l'envie d'avancer.

Source: GARTNER



+34% Cohésion

La dynamique collective s'améliore grâce à des challenges collaboratifs.

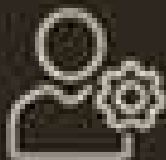
Source: MIT SLOAN



X3 Messages mieux assimilés

Les notions clés sont retenues plus vite grâce à l'immersion et au storytelling.

Source: UNIVERSITY OF COLORADO



+40% Soft skills

Communication, décision et collaboration se développent naturellement.

Source: MCKINSEY LEARNING LAB



+55% Esprit d'innovation

La gamification ancre une culture d'essai, d'audace et d'amélioration continue.

SLIMANE BENJELLOUN

CONFÉRENCIER INTERNATIONAL

- ENTREPRENEUR EN GAMIFICATION PHYGITALE; FONDATEUR DE GAMIFIERS
- AUTEUR DE « LE POUVOIR DE LA GAMIFICATION » (2023)
- SPÉCIALISTE TEAM BUILDING : INTELLIGENCE COLLECTIVE
- FACILITATEUR D'ÉVÉNEMENTS CORPORATE ET INTERNATIONAUX
- PIANISTE CONFIRMÉ (TRIPLE PREMIÈRE MENTION, 1999).
- AVENTURIER (ASCENSION À 5 000 M, 2025)
- FONDATEUR DE DREAM AWAKE ET AMBASSADEUR CASAEXPATS



[Présentation Gamifiers](#)



NOTRE ÉQUIPE



Le Leader



Le Motivant



Le Musclé



La Sociable



L'Intello



Le Stylé



La Serviable



Le Comique



La Souriante

NOTRE FORCE

TÉMOIGNAGES COLLABORATEURS

“Un concept original unanimement apprécié. Objectif dépassé, communication excellente et retours très positifs sur l'organisation et l'ambiance”

- PDG - SIKA

“Une activité stimulante qui renforce l'esprit d'équipe, mobilise la réflexion agile et rappelle nos défis quotidiens. Très appréciée. Merci pour cette expérience”

- Responsable communication - Pharma5

“Une expérience gamifiée très efficace : messages plus clairs, plus engageants et mieux mémorisés, avec un impact immédiat sur l'énergie collective”

- Direction Communication – Siemens Energy

“Une approche gamifiée très pertinente : engagement fort, prises de conscience rapides et managers véritablement dynamisés”

- Responsable RH – Deloitte

