

**CONSOLIDATION
D'ÉQUIPE**

« Réinventez votre équipe »
Créer pour énergiser

Votre équipe s'essouffle, le plaisir n'y est plus? La synergie est déjà chose du passé? Venez plonger dans une expérience inédite de consolidation d'équipe!

Découvrirez des facettes insoupçonnées et le potentiel caché des membres de votre équipe.

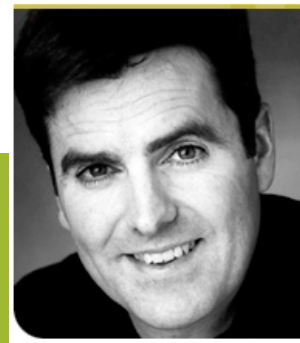
Cette activité propose une aventure où l'inconnu mènera les participants à renouer avec la force de la complémentarité et le plaisir du dépassement de soi. Compétitions, créations, tempêtes d'idées et fous rires sont au menu. Certains imprévus sont évidemment à prévoir...

Vous voilà prévenus!

Votre équipe



Maryvonne Cyr



Jean-Jacques Lamothe

Sortir les participants du contexte du travail en les confrontant à différentes contraintes dans le but de retrouver le plaisir de travailler en équipe, tout en se dépassant. Plus spécifiquement, l'aventure :

- Fait vivre une expérience où toutes les compétences du travail d'équipe sont stimulées : synergie, écoute, complémentarité, conciliation et ouverture.
- Grâce à une rétroaction efficace, permet de faire les liens avec le milieu de travail, et d'appliquer ces compétences.
- Permet de reconnaître les forces individuelles et collectives.
- Permet de s'amuser.

Après une brève mise en situation faite par les comédiens, les participants sont plongés dans une foire d'inventeurs. Ils entrent en compétition les uns avec les autres. Leur mandat :

- Créer et inventer de toutes pièces un objet qui facilite la vie, que ce soit dans une cuisine, au bureau, au chalet, etc.
- Tempêtes d'idées, consensus, répartition des tâches selon les habiletés de chacun et mise en action. Les différentes équipes sont alors responsables du design de l'invention, de sa mise en marché, de sa campagne publicitaire, etc. Les différents secteurs doivent échanger et s'entendre sur la ligne directrice à donner à leur projet. Pour pimenter le tout, certains événements fortuits surviendront : les délais raccourcissent, le budget est coupé, une fusion s'impose, la concurrence apparaît, etc.
- À la fin du projet, les comédiens ainsi que les participants se mettent dans la peau des consommateurs pour évaluer, avec une grille très précise, le potentiel des inventions des équipes adverses. L'équipe gagnante se verra remettre un brevet d'inventeur.

Activité d'une durée de trois heures :

- Avec une équipe de deux comédiens.
- Pour des groupes allant jusqu'à 50* personnes.

** Peut être adaptée pour des plus grands groupes.*

Pour toute information nous vous invitons à communiquer avec nous :

Montréal : (514) 522-3225 Québec : (418) 521-7344 Sans frais 1 888 522-2552