

CONSOLIDATION
D'ÉQUIPE

« Une course de grand prix » *La formule du succès*

Plongez dans l'atmosphère fébrile d'une course automobile! Deux propriétaires d'écuries, colorés et compétitifs, ainsi qu'une maîtresse de jeu espiègle sauront stimuler la vivacité de vos participants, impliqués dans une course effrénée.

Au cours des essais libres, des qualifications et de la course officielle, les joueurs gagneront de la vitesse et des kilomètres en répondant à des questions et en relevant des défis tantôt sérieux, tantôt légers, en lien avec votre organisation.

Pour prendre de la vitesse, tous devront faire preuve d'un grand esprit d'équipe. Tout au long de la course, il est à parier qu'on découvrira à la fois les comportements nuisibles à l'atteinte de l'objectif et les comportements positifs, ceux qui aident à se rapprocher du drapeau à damiers; de la ligne d'arrivée!

Vos maîtresses de jeu

Annie Pascale



Anne-Marie Égré



Lynda Boucher



L'activité vise à :

- Favoriser le travail d'équipe dans une atmosphère de saine compétition.
- Stimuler la prise de décision rapide et éclairée, dans un contexte en changement; où ça va vite.
- Prioriser et attribuer des ressources et des compétences.
- Souligner l'impact d'une bonne stratégie dans l'atteinte des résultats.
- Encourager la réflexion sur les habiletés de gestion.

L'ensemble de l'activité est adapté à votre réalité : noms des équipes, soutien visuel, questions et défis, imaginés, en partie, par les participants.**1) Fonctionnement, règles et objectifs du jeu**

La maîtresse de jeu expose le mode de fonctionnement, les règles et l'objectif ultime du jeu, à l'aide d'un support visuel.

2) La course

Les participants sont divisés en deux grandes écuries, propriétés de nos deux animateurs. Chacune d'elles est composée de trois à six équipes (selon le nombre de participants) et chacune des équipes se subdivise à nouveau en trois sous-groupes (une table par sous-groupe) : Pilote, Direction et Puits.

Ce sont les joueurs des tables « Pilote » qui se déplacent, pour accumuler des kilomètres. Ils répondent aux questions et relèvent les défis, lancés par les participants des tables « Direction » et imaginés par les joueurs des tables « Puits ». Il y a rotation des rôles à chaque tour de piste, pour que tous et chacun expérimentent chaque rôle.

Les joueurs doivent faire preuve d'un grand esprit d'équipe car pour gagner, non seulement doivent-ils être les plus rapides, mais leur écurie doit aussi se placer au premier rang, en terme de kilomètres accumulés.

3) Le débriefing

Le retour sur l'activité est une partie essentielle. Ses buts sont de faire une réflexion sur l'expérience vécue et permettre d'évaluer l'atteinte des objectifs.

D'une durée de trois heures, avec une équipe de deux ou trois comédiens et un musicien, l'activité se décompose comme suit :

- 20 minutes pour l'introduction;
- deux heures de jeu;
- et 40 minutes de débriefing.

Pour toute information nous vous invitons à communiquer avec nous :

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