

ACTIVITÉ DE TEAM BUILDING « UNE COURSE DE GRAND PRIX »

Plongez dans l'atmosphère fébrile d'une course automobile! Deux propriétaires d'écuries colorés et compétitifs ainsi qu'un Maître 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!

Objectifs

- 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.

Le déroulement et la logistique en bref


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 objectif du jeu

Le Maître de jeu expose aux participants le mode de fonctionnement, les règles et l'objectif ultime du jeu, à l'aide d'un support visuel. Par la suite, la course est lancée et la compétition commence.

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 dans la salle, pour accumuler les 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 participants 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.

Pour stimuler le jeu, on peut suivre les résultats sur un grand écran.



3) Le débriefing

Le retour sur l'activité, dirigée par le Maître de jeu, est une partie essentielle. Ses buts sont de faire une réflexion sur l'expérience que les participants viennent de vivre et permettre d'évaluer l'atteinte des objectifs.



Format de l'intervention

Une activité de consolidation d'équipe d'une durée de trois heures, incluant 20 minutes d'introduction, deux heures de jeu et 40 minutes de débriefing.

Avec une équipe de deux ou trois comédiens et un musicien selon le nombre de participants.

Pour toute information veuillez communiquer avec nous :

Montréal : 514 522-3225 ou 1 888 522-2552

Québec : 418 521-7344 ou 1 877 521-7344