



Sauve qui peut!

THEME: Sortir du vaisseau spatial en temps et en heures et surtout... avec son équipe au complet !

CONFIGURATION DE LIEU: En salle avec autant de tables que d'équipes.

TAILLE DE GROUPE: De 6 à 300 participants répartis en équipes de 4 à 12 personnes

DUREE: environ 1h30

Sauve qui peut! est une activité de cohésion d'équipe d'intérieur plutôt du genre cérébral qui saura générer des discussions animées!

On introduit votre séminaire par l'entraînante musique du film "2001, l'odyssée de l'espace". Le scénario prend place à bord d'une station spatiale en orbite. Chaque participant est un candidat au poste d'officier de l'espace et s'apprête à se lancer dans l'étape finale des tests de sélection. Les candidats devront travailler efficacement au sein de leurs équipes ; on examine plus particulièrement les aptitudes du groupe à utiliser et partager les informations et les explications, et comment cela est ensuite utilisé pour se mettre d'accord et pour prendre des décisions.

Le jeu est basé autour d'une série de cartes. Chaque carte correspond à une pièce de la station spatiale. On y montre le contenu de chaque pièce avec le nombre de portes qui ont un lien avec la pièce en question. Le challenge est de retrouver son chemin dans le vaisseau vers la sortie, en prenant garde aux obstacles de parcours. Les équipes doivent s'assurer que leur horloge métabolique tient le coup. Il y a des risques de radiation, des prédateurs et de graves décisions à prendre pendant que l'équipe affine son schéma de la station spatiale. Grâce à un crédit d'or limité qui vous a été confié au départ, vous pouvez acheter des Présages Galactiques (des conseils plutôt sages) ou des antidotes contre certains risques que vous aurez pu rencontrer.

Sauve qui peut! récompensera une approche calme et consensuelle. Pour chaque situation, il n'y a qu'un seul choix prudent. Toutes les autres possibilités sont risquées, et peuvent se finir par la triste visite de la Faucheuse!

Sauve qui peut! fonctionne mieux lorsque les équipes sont en compétition les unes avec les autres. La pression à prendre des décisions peut devenir très rapidement insupportable. Mais c'est l'équipe qui réussit à s'échapper de la station spatiale sans rencontrer la Faucheuse et qui aura amassé le plus de butin au passage qui est déclarée vainqueur!

