

En salle

De 6 à 300+ participants

Équipes de 5 à 12 personnes

Environ 1h30



## Sauve Qui Peut !

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

**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.

Le jeu est basé autour d'une série de cartes. Chaque carte correspond à une pièce de la station spatiale. 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.

Sauve qui peut! récompensera une approche calme et consensuelle. Pour chaque situation, il n'y a qu'un seul choix prudent !

La pression à prendre des décisions peut devenir très rapidement insupportable. Mais c'est la première équipe qui réussit à s'échapper de la station spatiale sans rencontrer la Faucheuse qui est déclarée vainqueur!

**TEAM LEARNING:** communiquer en équipe, atteindre un consensus, prendre des décisions en équipe, peser le pour et le contre

" J'ai apprécié l'adaptabilité de votre structure au regard de mon budget, du thème de mon séminaire et des fonctions des participants. Notre besoin sur la convivialité et l'innovation a été couvert !"

**Thierry B. – Evonik**

- + Idéal lorsque l'on dispose d'un espace réduit car chaque équipe se retrouvera simplement autour d'une table
- + Peut être intégrée à un séminaire sur la négociation, le leadership ou la prise de décision

