

LÉGENDE ISLAND

PALM Hôtel & Spa

Dossier de présentation
Août 2011



« Légende Island »

- Durée : 1 jour.
- Animation : 2 consultants
- Niveau hiérarchique : équipe dirigeante
- Nombre de participants : 30 personnes maximum 6 minimum
- Lieux d'organisation : Réunion : Hôtel Palm **** Grande Anse.



DESCRIPTIF :



Depuis l'hôtel Palm, dans le sud de La Réunion, les participants vont parcourir en équipe le site de Grande Anse et ses alentours à travers une série d'épreuves à la fois ludiques, physiques et créatives.

Dans leur voyage ils rencontreront Passeur, Sage, Déesse, Gardien, Oracle et autres personnages mythologiques.

Ils devront atteindre des objectifs, décrypter des indices, respecter des rituels, écouter des conseils et suivre les indications des parchemins.

Leur fil conducteur sera une légende créée par nos soins et adaptée aux objectifs de la formation.

Les documents et l'ensemble de la mise en scène ne sont, bien sûr, que prétexte ludique et original pour faire passer des messages professionnels et mettre en avant les valeurs et slogans de l'entreprise.

Le travail en salle vient compléter cette approche et peut s'orienter plus précisément sur des thèmes comme la Créativité et le Changement de Paradigme.



*"Ce que je vous dirai, vous l'oublierez,
ce que je vous montrerai, vous pourrez vous en rappeler,
quand je vous ferai participer, vous comprendrez !"*

LES ÉTAPES DU PRODUIT

- ⇒ **Acte I** : rencontre avec l'entreprise
- ⇒ **Acte II** : adaptation du scénario
- ⇒ **Acte III** : journée action/ formation
 - ◆ Le temps de l'histoire (XVème siècle : les européens contournent l'Afrique)
 - ◆ Le temps de la légende (1499. les marins de 3 navires égarés partent à la recherche de l'Oracle)
 - ◆ Le temps de l'aventure (2010 : sur les traces de l'épopée légendaire)
 - ◆ Le temps du débriefing et des messages en salle



NOTRE MÉTHODE

1. **Nous établissons** en amont avec l'entreprise un diagnostic précis des besoins.
2. **Nous identifions** avec elle ses slogans. A défaut nous lui proposons de choisir trois thèmes directeurs à partir de cette liste non exhaustive :

Éthique	Écoute	Puissance	Courage
Équipe	Éveil	Passion	Créativité
Enthousiasme	Endurance	Performance	Compétence



3. **Nous proposons** à l'entreprise de répartir les participants en 3 équipes. Chacune aura pour bannière l'un des thèmes choisis.
4. **Nous adaptons** et personnalisons le scénario en tenant compte des besoins et des slogans.
5. **Nous exploitons** le parcours out door afin d'optimiser en salle les attentes formatives exprimées par l'entreprise.

AVANTAGES DE CETTE MÉTHODE

L'expérience du parcours terrain transposée de façon analogique provoque des prises de consciences instantanées, permettant ainsi un ancrage exceptionnel et donc des changements comportementaux quasi immédiats.

Lorsque la salle de réunion devient la forêt ou la montagne, les participants adoptent spontanément un comportement qui permet de déclencher un processus de changement.

PRÉSENTATION DU PARCOURS

◆ Durée : 2h30 à 3h30

⇒ Chaque participant est équipé d'un baudrier et durant toute la durée du parcours les membres de chaque équipe sont reliés entre eux par une corde.



⇒ Le parcours commence dans l'hôtel Palm, pour descendre sur la plage de Grande Anse, serpente ensuite autour du Piton Grande Anse (sentiers et hors sentiers) et se termine à l'hôtel. Les équipes démarrent à plusieurs minutes d'intervalle.

⇒ Possibilité de pique-niquer sur la plage avant le retour à l'hôtel.

⇒ Tout au long de l'itinéraire des personnages attendent les équipes, pour leur faire passer des épreuves et les aider à découvrir les informations leur permettant de poursuivre jusqu'à l'étape suivante (enveloppe avec document)

⇒ Les épreuves se veulent ludiques, voire drôles, et peuvent faire appel parfois au courage et à l'adresse de l'un des membres ou de toute l'équipe:

- Chant
- Fouille archéologique
- Adresse
- Équilibre
- 5ème art
- Parcours aventure
- Créativité
- Orientation

⇒ Les épreuves sont notées et permettent d'établir un classement par équipe.



⇒ Remise possible de lots à l'équipe gagnante pendant le débriefing en salle ou en soirée de gala.

EXEMPLE DE PROGRAMME



- ◆ **8h :** Accueil à l'hôtel
- ◆ **8h15:** Présentation en salle
 - ◇ Les animateurs / le programme (10')
 - ◇ Le temps historique (10')
 - ◇ Le temps de la légende (5')
 - ◇ Le temps de l'aventure (5')
- ◆ **8h45 :** Équipement
- ◆ **9h :** Départ du parcours
- ◆ **13h :** Retour à l'hôtel / Déjeuner
- ◆ **14h00 :** Douche
- ◆ **14h30 :** Travail en salle :
 - ◇ Débriefing
 - ◇ Messages
 - ◇ Remise des prix
- ◆ **17h :** Fin de la prestation



LES POINTS FORTS DE LÉGENDE ISLAND



- ◆ Travail en équipe
- ◆ Compétitivité tout en renforçant les performances du groupe.
- ◆ Convivialité, détente, jeu
- ◆ Configuration idéale pour ancrer des messages professionnels
- ◆ Apport culturel
- ◆ Découverte de la baie de Grande Anse et de ses alentours
- ◆ Charme et qualité du PALM Hôtel & Spa

ÉQUIPEMENT INDIVIDUEL DES PARTICIPANTS

- | | | |
|-------------------|------------------------------|-------------------|
| ◆ Tenue de sport | ◆ 2 petites bouteilles d'eau | ◆ Change |
| ◆ Petit sac à dos | ◆ Appareil photo | ◆ Serviette |
| ◆ Papier crayon | ◆ Coupe vent léger | ◆ Maillot de bain |



DOCUMENTS RÉCUPÉRÉS PAR LES ÉQUIPES À CHAQUE ÉTAPE

À chaque étape les équipes devront récupérer une enveloppe contenant des informations pour l'étape suivante.

Ces documents comportent toujours :

