

LA BAIE DES PIRATES PALM Hôtel & Spa

Dossier de présentation
août 2011



« La Baie des Pirates »

- Durée : 1 jour.
- Animation : 1 consultant
- Niveau hiérarchique : service et inter-services
- Nombre de participants : 40 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 à pied le site de Grande Anse et ses alentours en quête d'un fabuleux trésor, celui de la connaissance.

Le parcours insolite qui les attend sera également source de découverte et de plaisir. Il les mènera du battant des lames au sommet de la montagne, en passant par la crique secrète.

Durant toute cette aventure le thème des pirates et des corsaires sera omniprésent. Les participants sont d'ailleurs invités à apporter une note « flibustienne » à leur tenue vestimentaire.

Répartis en équipe, ils vont devoir rechercher des indices, rencontrer des personnages, passer des épreuves, répondre à des questions (quizz) et retrouver un trésor oublié.

Par la force des choses, l'entraide, la solidarité et la complémentarité seront mises en pratique dans une dynamique à la fois ludique et compétitive. Au final l'appartenance de tous à une seule et même équipe sera soulignée.

Le travail en salle consistera ensuite à permettre aux participants d'identifier les attitudes comportementales qui leur ont permis de réussir les épreuves et le parcours.

Situations et comportements seront ensuite transposés dans le cadre de l'entreprise.



*"Un défaut qui empêche les hommes d'agir,
c'est de ne pas sentir de quoi ils sont capables"*

BOSSUET

LES ÉTAPES DU PRODUIT

- ⇒ **Acte I** : rencontre avec l'entreprise
- ⇒ **Acte II** : adaptation des messages pédagogiques
- ⇒ **Acte III** : journée action/ formation
 - ◆ Le temps de l'accueil
 - ◆ Le temps du briefing en salle
 - ◆ Le temps de l'aventure dans la baie de Grande Anse et ses alentours
 - ◆ Le temps du déjeuner sur la plage ou à l'hôtel
 - ◆ 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 proposons** à l'entreprise de répartir les participants en équipes.
3. **Nous invitons** l'entreprise à encourager les participants à porter une note vestimentaire personnelle rappelant le thème des pirates et des corsaires.
4. **Nous exploitons** le parcours out door afin d'optimiser en salle les attentes formatives exprimées par l'entreprise.



AVANTAGES DE CETTE MÉTHODE

Avec les signes vestimentaires en référence au monde des pirates et des corsaires, la journée se place d'entrée sous le signe de la convivialité et de la détente.

L'expérience du parcours terrain transposée ensuite de façon analogique provoque des prises de consciences instantanées, permettant ainsi un très bon ancrage et donc des changements comportementaux plus rapides.

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.



⇒ Les équipes démarrent à plusieurs minutes d'intervalle depuis l'hôtel.

⇒ Le parcours descend d'abord sur la plage de Grande Anse puis remonte en alternant sentier et hors piste sur le Piton Grande Anse. Une partie plus sauvage sera alors exploitée avec notamment la crique secrète avant de revenir sur la plage de Grande Anse pour le déjeuner.

⇒ 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

⇒ Un quizz de 22 questions sur le thème des pirates et des corsaires sera déroulé tout au long du parcours

⇒ Les épreuves et le questionnaire sont notés et permettent d'établir un classement par équipe.

⇒ Déjeuner pique-nique sur la plage (ou déjeuner à l'hôtel)

⇒ Après le déjeuner l'ensemble des participants se regroupe pour une dernière épreuve sur le chemin de retour à l'hôtel.



EXEMPLE DE PROGRAMME



- ◆ **8h** : Accueil à l'hôtel
- ◆ **8h30** : Briefing en salle
 - ◇ *Présentation*
 - ◇ *Équipement des équipes*
- ◆ **9h** : Départ du parcours
- ◆ **12h30** : Déjeuner pique-nique sur la plage
- ◆ **13h30** : Dernière partie du parcours et retour à l'hôtel
- ◆ **14h00** : Douche
- ◆ **14h30** : Travail en salle :
 - ◇ *Débriefing*
 - ◇ *Messages*
 - ◇ *Ancrages pédagogiques*
- ◆ **17h** : Fin de la prestation

LES POINTS FORTS DE LA BAIE DES PIRATES



- ◆ Travail en équipe : entraide, solidarité, complémentarité
- ◆ Compétitivité tout en renforçant les performances du groupe.
- ◆ Convivialité, détente, jeu
- ◆ Configuration idéale pour recevoir et 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

**NOTE
VESTIMENTAIRE**
Sur le thème
PIRATES & CORSAIRES

- ◆ Tenue de sport
- ◆ 2 petites bouteilles d'eau
- ◆ Appareil photo
- ◆ Petit sac à dos
- ◆ Coupe vent léger

- ◆ Change
- ◆ Maillot de bain
- ◆ Serviette
- ◆ Papier et crayons

EXTRAIT DU QUESTIONNAIRE PIRATES & CORSAIRES

Exemple de présentation



A



B



C



D



E



G

Pour effrayer les navires qu'ils attaquaient, les pirates hissaient des drapeaux terrifiants. Le plus célèbre est le pavillon à tête de mort et tibias entrecroisés. Mais il en existait d'autres :

9) xghr jjrykke hr tttiii acbeyipm bbgr hsteu ?



F