



Deadline — quand on apprend à mieux travailler... en jouant.

UNE DEMI-JOURNÉE POUR RÉVÉLER LES VRAIS LEVIERS DE VOTRE ORGANISATION

Tu gères un club de vacances avec des ambitions plein les cartes. Les demandes s'accumulent, les deadlines approchent, l'équipe s'organise comme elle peut. L'objectif ? Décrocher 5 étoiles. Et pour ça, il va falloir prioriser, déléguer, s'entraider, et surtout... trouver la bonne stratégie ensemble.

Ce qui se passe vraiment autour du plateau

Le jeu crée une situation suffisamment proche du réel pour que les participants s'y reconnaissent – et suffisamment décalée pour qu'ils puissent en parler librement. Parce qu'autour d'un plateau, on dit des choses qu'on ne dit pas en réunion.

Ce que Deadline fait émerger naturellement :

- La façon dont chacun priorise face à l'afflux de demandes
- Les effets concrets de la surcharge sur la performance collective
- Les réflexes de silo et ce qu'ils coûtent à l'équipe
- La difficulté à dire non – ou à déléguer
- Ce que polyvalence et montée en compétences changent vraiment
- Le lien entre effort individuel et résultat d'équipe

Pourquoi ça fonctionne là où les formats classiques butent

Les ateliers sur l'organisation du travail déclenchent souvent des défenses – peur d'être jugé, loyauté vis-à-vis des pratiques en place, difficulté à remettre en question ce qu'on fait depuis des années. Le jeu contourne tout ça. On est "dans le jeu", donc on peut expérimenter, rater, ajuster – sans que ça engage la face de qui que ce soit.

Le vécu précède la prise de conscience. Et c'est exactement pour ça que ça tient.

Le débrief : le moment où tout s'ancre

Une fois la partie terminée, l'équipe arrive en débrief avec quelque chose de précieux : une expérience commune, fraîche, incarnée – et une liberté de parole que les formats habituels peinent à créer. On ne parle plus de "ce qu'il faudrait faire en théorie". On parle de ce qui vient de se passer, de ce qu'on a ressenti, de ce qu'on a observé chez soi et chez les autres.

Ensemble, on remonte du plateau de jeu à la réalité de l'équipe. Qu'est-ce qui résonne ? Qu'est-ce qui fait écho à votre quotidien ? Ces questions ouvrent des conversations que l'équipe n'avait peut-être jamais eues. De là émergent des **axes d'amélioration qui appartiennent vraiment à l'équipe** : pas des recommandations venues de l'extérieur, pas des bonnes pratiques génériques, mais des constats formulés par les personnes elles-mêmes, ancrés dans leur vécu, adaptés à leur contexte. Ce sont ces prises de conscience-là qui tiennent dans le temps.

Mon rôle en tant que facilitatrice : tenir cet espace, poser les bonnes questions, relier les fils – et aider l'équipe à transformer ses observations en décisions concrètes et actionnables. Ce que chacun repart avec, c'est une compréhension nouvelle de comment ils fonctionnent ensemble, et quelques premiers pas choisis collectivement.

Ce que contient cette demi-journée

2h

IMMERSION – LE JEU

La simulation complète. On rit, on se plante, on recommence – et on comprend pourquoi. Dans vos locaux ou ailleurs, selon ce qui vous convient.

1h30

DÉBRIEF FACILITÉ

Un espace structuré pour relier l'expérience à votre réalité, identifier ce qui freine, et repartir avec des axes d'action que vous aurez choisis vous-mêmes.

Pour 2 à 8 participants – équipes opérationnelles, managériales ou de direction. S'intègre dans un séminaire, une journée team building, ou en séquence autonome.



Envie d'en savoir plus ?

Chaque équipe est différente. Avant toute proposition, j'aime comprendre votre contexte et ce que vous cherchez à faire bouger. Contactez-moi pour un premier échange, sans engagement.

WEB re-source-coaching.fr

MAIL adelinegoudeau@re-source-coaching.fr

TÉL. 06 45 10 10 64